GO! POWER

공·략·왕

PS 2 철권 태그 토너먼트
PS 가이아 마스터
PS 이브제로
PS 성령기 라이블레이드
PS 인연이라는 이름의 펜던트
DC NBA 2K
DC 마블 Vs 캡콤 2

2000 6

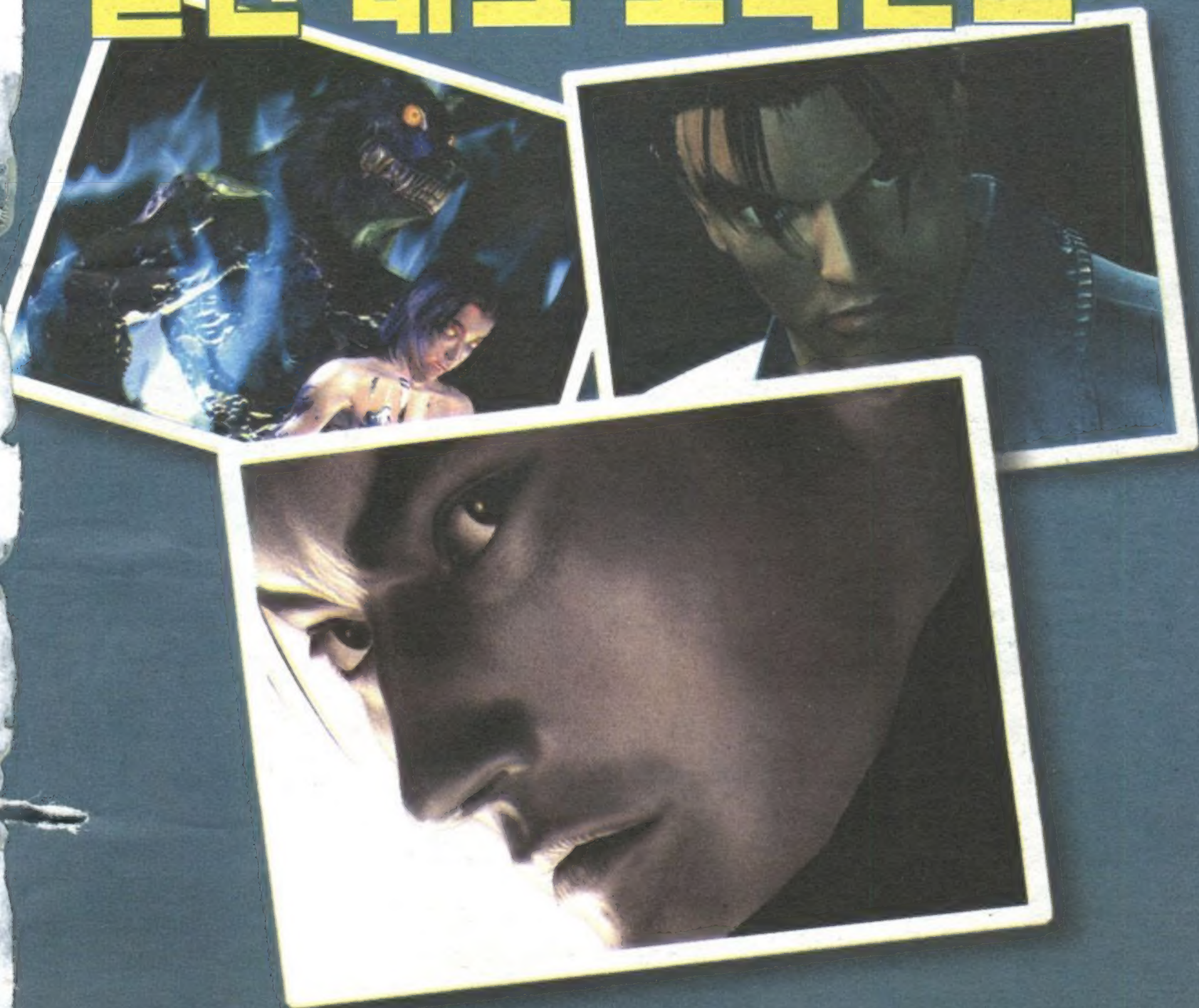
Contents

철권 태그 토너먼트 1
가이아 마스터 77
이브제로 105
성령기 라이블레이드 139
인연이라는 이름의 펜던트 163
NBA 2K 189
마벨 Vs 캡콤 2 211

●장르:대전격투 ●제작사:남코 ●발매일:4월 31일 ●발매가:6,800엔

PLAYSTATION 2

PS 2 최고의 기대작 완전 공략!

철권 태그 토너먼트

항목	평가
그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
연출	★★★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★★★

아케이드에서 댄스게임의 바람 사이에서 고군분투했던 인기 대전격투게임, 철권태그토너먼트(이하 TTT)가 드디어 PS 2로 이식되어 발매되었다. 철권3은 아케이드기판보다 성능이 떨어지는 PS 1으로 이식되어 불만을 낳았지만 이번의 TTT는 아케이드용 TTT를 완전히 뛰어넘는 그래픽 수준으로 초월 이식된 것이다.

이번 공략은 작년 9월호와 10월호에 나누어서 게재되었던 전 캐릭터 기술표를 한번에 싣고, 집에서 충분히 연습하면 오락실에서도 통용될 수 있는 각 캐릭터별 실전 테크닉을 중심으로 공략을 하였다.

공략 … 정해진, 박경

게임모드

아케이드 (ARC ADE)

기존의 아케이드용 철권TT의 게임 방식과 똑같은 방식이다. 컴과의 대전을 즐길 수 있으며 2P쪽에서의 난입으로 대인 대전도 즐길 수 있다. 다만 1P에서 캐릭터를 선택하지 않은 상태에서 2P 쪽도 스타트 한 후 2P 커서를 1P쪽으로 옮겨 온 후 다시 스타트를 한번 더 눌러주게 되면 페어 플레이 모드로 들어가게 되어 한사람이 한 캐릭터씩 조종하여 대전을 펼쳐나가는 진정한 2인1조의 태그 배틀을 즐길 수 있다. 멀티탭을 가지고 있다면 총 4인이 대전을 펼치는 것도 가능하다. 사실 이 페어 플레이 모드는 일반 아케이드용 철권TT에서도 지원되는 모드이나 국내의 아케이드 센터에서는 가동을 하고 있지 않다 (전국을 통틀어서 단 한 대도 없다.)

아케이드 모드를 아무 캐릭터로나 한번씩 클리어 해 나가다 보면 다음의 순서대로 타임 릴리즈 캐릭터가 추가된다.

쿠니미츠 - 브루스 - 잭 2

리 - 왕 - 로저 & 알렉스

카즈야 - 쿠마 & 팬더 - P 잭

오우거 - 트루 오우거 - 데빌 & 엔젤

테츠진 & 드무킨 - 언노운

대전배틀 (VS BATTLE)

대인전을 위한 전용 모드로서 2인 대전을 기본으로 하고 아케이드 모드와 마찬가지로 멀티탭을 사용한다면 총 4명의 플레이어가 페어 플레이 모드로 게임을 즐길 수 있다.

1%에서 150%까지 라이프의 설정이 가능하여 대전자들 간의 실력격차가 있거나 할 때 핸디를 둘 수 있을뿐만 아니라 서로의 라이프 설정을 1%로 하게되면 어떤 공격을 한대만 히트 시켜도 한방에 K.O가 되므로 한 방의 진검승부도 즐길 수 있다.

팀배틀 (TEAM BATTLE)

승자 승 방식의 팀배틀을 즐길 수 있는 모드로서 한 팀의 캐릭터를 1에서 8명으로 인원을 조정 할 수 있다. 승리한 태그팀 쪽은 남은 라운드 타임만큼 체력이 회복된다. 패배한 팀은 K.O 당한 캐릭터가 물러나게 되고 잔여 라이프가 남은 캐릭터는 다음순번의 캐릭터와 한 팀이 되어 다음 라운드를 진행한다. 타임오버로 승부가 나게 되면 패배한 팀의 현재 사용하고 있는 캐릭터가 물러나게 되는 등 이제까지의 타 대전게임의 팀배틀 모드와는 차별화 되는 난해하다면 난해한 규칙이기에 나름대로의 팀 구성의 전략이 요구된다.

타임 어택 (TIME ATTACK)

아케이드의 모든 스테이지를 최대한 빠른 시간 안에 클리어 하여 타임 기록을 세우는 모드. 클리어 타임에 따라 이름을 등록할 수 있다.

서바이벌 (SUVIVAL)

계속 등장하는 컴을 상대로 얼마나 연승할 수 있는지를 측정하는 모드로서 팀배틀 모드에서와 같이 남은 라운드 타임에 플레이어의 라이프 회복정도가 결정된다.

일대 일 (1 ON 1)

철권TT의 전작인 철권3 과 같이 태그배틀이 아닌 단 한명의 캐릭터로 싱글 플레이를 할수 있는 모드 그 외에 특별한 것은 없다.

연습모드 (PLACTICE)

역대 최강이라고 평가 할 만큼 이 모드의 완성도는 높다. 세부적인 사항은 다음과 같다.

■ 모드 셀렉트 (MODE SELECT)

준비된 4가지의 모드중 한가지를 골라 연습할 수 있다.

■ 프리 스타일 (FREE STYLE)

CPU에게 원하는 행동을 지정시키고 그에 맞춰 자유롭게 연습 할 수 있는 모드이다.

- **커맨드 리스트 (COMMAND LIST)**: 현재 사용하고 있는 캐릭터의 기술표를 볼 수 있다. 동그라미 버튼을 누르게 되면 CPU가 시연하는 그 기술의 데모를 볼 수 있다.
- **트레이닝 더미 (TRAINING DUMMY)**: 컴의 자세와 행동을 지정한다. 이것을 콘트롤러로 지정하면 친구와 함께 무한 연습대전도 가능하다.
- **카운터 어택 (COUNTER ATTACK)**: 이것을 ON 하게 되면 플레이어 캐릭터의 모든 공격이 카운터 처리된다. 카운터일 때만 발동되는 특수기술이나 상황을 설정하기 위해 꼭 필요하지만 공중콤보나, 지상연타 도중에도 계속 카운터로 데미지가 산출되므로 정확한 데미지 데이터를 얻기에는 곤란하다. 카운터로 시작되는 콤보를 연습하고 싶다면 기합 모으기(모든 버튼 동시 누르기)를 이용해서 데미지를 산출하자.
- **어택 데이터 (ATTACK DATA)**: 데미지, 콤보 등의 데이터 표시여부를 결정한다.
- **히트 아날리시스 (HIT ANALYSIS)**: 캐릭터의 어떠한 행동에 대한 딜레이를 표시를 사용할 수 있는 모드이다. 이것을 사용하게 되면 보통상태에서는 캐릭터가 초록색으로 표시되지만 입력이 불가능한 딜레이 타임에는 붉은 색으로 표시된다.

FREESTYLE
MODE SELECT
CANCEL
COMMAND LIST
TRAINING DUMMY
STAND GUARD
COUNTER ATTACKS
ATTACK DATA
HIT ANALYSIS
CHARACTER SELECT
RESET

▲세심하게 유저를 배려해서 만들어 졌다

■ VS CPU

컴과 라이프 게이지가 존재하지 않는 상태에서 난이도를 조정하며 자유롭게 대전을 하며 연습할 수 있다.

■ 체인 트레이닝 (CHAIN TRANING)

컴이 지정해 주는 기술들을 순서대로 입력하며 연습하는 모드로서 모든 기술들이 다 나오지는 않으며 전반적인 몇몇의 기술들만 나오게 된다. 얼마나 빨리 깨는가의 시간 기록도 재니 빨리 깰 수 있도록 연습해보자.

■ 콤보 트레이닝 (COMBO TRANING))

컴이 지정해 주는 10단 콤보등의 연타들을 연습하는 모드이다. 10단 콤보의 연습 뿐 아니라 상대의 10단을 지정해서 방어하는 연습마저 할 수 있다.

테켄 볼링 (TEKKEN BOWL)

철권TT의 캐릭터들을 조정해 볼링게임을 즐기는 모드로서 일종의 오마케 (보너스) 게임이라고 보면 된다. 이 모드의 볼링 게임에 대해선 뒤에서 특별 공략을 하도록 하겠다.

씨어터 (THEATER)

이 모드에서는 게임 내에 등장하는 무비 동영상과 각 캐릭터의 엔딩, BGM을 감상할 수 있다.

▲입맛대로 골라주시길

■엔딩

클리어한 캐릭터의 엔딩을 실시간 동영상으로 즐기는 모드이다. 캐릭터 복장마다 각기 다른1개에서 5개의 엔딩이 존재하며 (그래봤자 똑같은 내용에 복장만 바꿔 입고 나온다.) 샤오유의 경우에는 일반 복장들과 교복 복장의 엔딩이 내용 자체가 다른 두가지 종류의 것이 서비스로 준비되어 있다(?) 모든 캐릭터들 중 유일하게 보스 캐릭터 언노운의 엔딩은 무비로 제작되어 있어 수많은 순진한 남정네의 가슴을 불태우게 만들지도 모른다…

■무비

PS2용 철권TT의 오프닝 무비와 아케이드 버전의 오리지날 무비, 각 캐릭터들의 연무, 동물 버전의 연무 등을 감상 할 수 있다.

▲이건 도대체…

■뮤직

게임도중 나오는 BGM을 감상할 수 있는 모드이다. 캐릭터별로 정리되어 있으니 마음에 드는 캐릭터의 BGM을 골라 들도록 하자.

갤러리

나중에 추가되는 모드로서 게임도중 자신이 원하는 장면을 캡처해서 총 12장까지 저장 할 수 있다. 캡쳐 하는 방법은 게임 도중 언제라도 스타트 버튼으로 일시정지를 누르고 캡처 항목을 선택해서 간단하게 해낼 수 있다. 별로 건전치 못한 그림들을 캡쳐하는데 절대 절대 절대 악용하지는 말자.(라 해놓고 가르쳐주고 있다…)

옵션

게임에 관련된 여러 사항들을 자세하게 세팅 할 수 있다. CPU의 난이도, 데미지 설정, 콘트롤러 세팅등을 할 수 있다.

실전 시스템 공략

● 기본기 (이동·특수)

(→는 짧게 입력, ➡는 길게 입력, N은 가드 중립)

조작	커맨드	비고
전진	→	➡ 레버 유지로 계속 전진
후진	←	⬅ 레버 유지로 계속 후진
횡이동(좌측)	↑	캐릭터 자신의 좌측으로 사이드스텝
횡이동(우측)	↓	캐릭터 자신의 우측으로 사이드스텝
앉기	⬇	
대점프	⬆(제자리), ⬉(후방), ⬈(전방)	
소점프	↖(후방), ↗(전방)	제자리에서 소점프는 없다
대시	→➡	두 번째 레버 입력의 길이로 거리 조절
백스텝	←⬅	두 번째 레버 입력의 길이로 거리 조절
러시	→→➡	중거리 이상에서만 발동, 중간에 ← 레버 입력으로 정지
뒤로 텀블링	↓↖	일부 캐릭터에게만 있다

● 기본기 (공격)

기본기	커맨드
리드잽	1
크로스 스트레이트	2
사이드 하이킥	3
하이킥	4
시트잽	앉은 상태에서 1
시트 스트레이트	앉은 상태에서 2
시트 스핀킥	앉은 상태에서 3
로우킥	앉은 상태에서 4
시트잽	앉으면서 1
시트 스트레이트	앉으면서 2
시트 스핀킥	앉으면서 3

기본기	커맨드	
로우킥	앉으면서 4	
어퍼컷	일어서며 1	
라이징 어퍼	일어서며 2	
토네이도킥	일어서며 3	
라이징 토우 스매쉬	일어서며 4	
스텝인 어퍼	↘1	
숏 어퍼	↘2	
사이드킥	↘3	중단 옆차기
프론트킥	↘4	중단 앞차기
스핀 너클잽	뒤돈 상태에서 1 (or 2)	
스핀킥	뒤돈 상태에서 3 (or 4)	

시트 스핀 너클	뒤돈 상태에서 ↓ ⁘ (or ⁘)
시트 스핀킥	뒤돈 상태에서 ↓ ⁘ (or ⁘)
리버스 점프 미들 킥	뒤돈 상태에서 ↑(↖ or ↗) ⁘
리버스 점프 라이트 킥	뒤돈 상태에서 ↑(↖ or ↗) ⁘
점프 너클	↑(or ↖ or ↗) ⁘
점프 스트레이트	↑(or ↖ or ↗) 공중에서 ⁘
점프 너클	↑(or ↖ or ↗) 하강 중 ⁘
점핑 다운 펀치	↖(or ↗) ⁘
호밍 다운 펀치	↑ ⁘
점핑 소배트	↑(or ↖ or ↗) ⁘
점핑 소배트	↑(or ↖ or ↗) 공중에서 ⁘
점핑 소배트	↑(or ↖ or ↗) 하강 중 ⁘
점핑 로우 소배트	↑(or ↖ or ↗) 착지하며 ⁘
점프 토우킥	↑(or ↖ or ↗) ⁘
점프 토우킥	↑(or ↖ or ↗) 공중에서 ⁘
점프 토우킥	↑(or ↖ or ↗) 하강 중 ⁘
라이징 토우킥	↑(or ↖ or ↗) 착지하며 ⁘

러시 공격

러시 공격	커맨드	비고
크로스 촙	3보 이상 러시 후 ⁘	
슬래쉬킥	3보 이상 러시 중 ⁘	
슬라이딩	3보 이상 러시 중 ⁘	
태클	3보 이상 러시로 상대에게 부딪친다	얼티미트 태클과 동일
가드 불능 숄더태클	4보 이상 러시로 상대에게 부딪친다	
암운	태클 중 ⁘ ⁘⁘ ⁘⁘ or ⁘⁘ ⁘⁘ ⁘	공격에 따라 ⁘or ⁘로 막을 수 있다
완납십자고	태클 중 ⁘	일부 캐릭터만 사용 가능, ⁘ ⁘ ⁘… 연타로 풀 수 있다. 일부 캐릭터들은 반격
슬십자고	태클 중 ⁘	일부 캐릭터만 사용 가능, ⁘⁘ ⁘ ⁘… 연타로 풀 수 있다. 일부 캐릭터들은 반격
칼꽂기	태클 중 ⁘ ⁘⁘	요시미츠만 사용 가능
오른 펀치 반격	태클 후 암운 1발이 ⁘인 경우 ⁘ ⁘ ⁘… 연타	폴만 사용 가능
태클 풀기	태클을 당하는 순간 ⁘	태클을 당하는 순간 뿌리친다
태클 뒤집기	태클을 당해 쓰러지는 순간 ⁘	쓰러지면서 뒤집어 상대와 위치를 바꾼다
뒤집기 ➡ 암운	태클 뒤집기 후 ⁘ ⁘⁘ ⁘⁘or ⁘⁘ ⁘⁘ ⁘	암운과 동일
뒤집기 ➡ 완납십자고	태클 뒤집기 후 ⁘	완납십자고와 동일
뒤집기 ➡ 슬십자고	태클 뒤집기 후 ⁘	슬십자고와 동일
뒤집기 ➡ 칼꽂기	태클 뒤집기 후 ⁘ ⁘⁘	칼꽂기와 동일
백 마운트	3보 이상 러시로 배후를 보인 상대에게 부딪친다	
백 마운트 ➡ 암운	백마운트 중 ⁘ ⁘⁘ ⁘⁘or ⁘⁘ ⁘⁘ ⁘	반격 불능
백 마운트 ➡ 칼꽂기	백마운트 중 ⁘ ⁘⁘	칼꽂기와 동일

가드

조작	커맨드	비고
중·상단 가드	레버 ←	오토가드 옵션이 있으면 레버 중립으로도 가능
하단 가드	레버 ↙	오토가드 옵션이 있으면 레버 ↓로도 가능

낙법

조작	커맨드	비고
낙법(화면 안쪽)	다운되며 ⁘ (or ⁘)	⁘는 짧게 구름, ⁘는 길게 구른다
낙법(화면 바깥쪽)	다운되며 ⁘ (or ⁘)	⁘는 짧게 구름, ⁘는 길게 구른다
낙법(뒤로 구르기)	다운되며 ← 레버 입력	
낙법(일어서기)	다운되며 → 레버 입력	

▲신요소!

▲미하펀치를 맞아도

▲낼떡

▲일어난다!

▲뒤로 구르는 낙법이다!

● 다운시 동작

조작	커맨드	비고
화면 안쪽으로 옆으로 굴러 기상	다운 중	
화면 바깥쪽으로 옆으로 굴러 기상	다운 중 ↓	
뒤로 굴러 기상	다운 중 ←	옆으로 굴러 기상하는 경우에도 사용 가능
앞으로 굴러 기상	다운 중 →	옆으로 굴러 기상하는 경우에도 사용 가능
제자리에서 기상	다운 중 ↖ or ↑ or ↗	선 상태로 제자리에서 기상
제자리에서 기상	다운 중 ↙ or ↘	앉은 상태로 제자리에서 기상
옆구르기 ➡ 다운상태 유지	화면 안쪽 or 바깥쪽 옆구르기에서 ↓	옆으로 구른 뒤에 그 상태로 있는다
빠른 회복	연타	다운시 동작 커맨드와 함께 를 연타함으로써 회복 속도를 높인다

● 기상공격

조작	커맨드	비고
기상 중단 킥	다운상태에서	다운상태에 따라 모션 변화
기상 하단 킥	다운상태에서	다운상태에 따라 모션 변화
크로스 촙	뒤로 구르기 or 앞으로 구르기 중	조건: 상대가 발쪽에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동
스프링 킥	다운상태에서 ←	조건: 상대가 발쪽에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동
견제 킥	다운상태에서 ↓ or ↓	조건: 상대가 발쪽에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동

태그 시스템

이 게임은 철권 태그 토너먼트(TEKKEN TAG TOURNAMENT) 즉… 말 그대로 태그매치이다.

복수의 캐릭터가 한 팀을 이루어 라이프 게이지가 다 하게 되면 대기중인 캐릭터가 차례차례 등장하여 라운드가 진행되는 킹 오브 파이터즈 씨리즈나 버추어 파이터 TB같은 방식이 아닌, 라운드 도중 거의 언제든지 캐릭터 체인지가 가능하며 태그버튼과 일반기술들의 조합으로 기술의 사용 도중이나 후에 체인지 하는 것도 가능하다. 상대에게 공격을 당할 경우 입은 데미지는 일부가 체력게이지에 붉은 색으로 표시되고, 이 붉은 색 게이지는 태그하여 대기상태에 있을 때 그 게이지 만큼의 라이프의 회복이 가능하다. 두 캐릭터 중 어느 한 명이 라이프가 고갈되어 K.O가 된다면 그 라운드가 종료되고, 만약 라운드 제한 시간 내에 K.O로 승부가 나지 않고 타임오버가 된다면 두 캐릭터의 기본 체력을 합친 것을 100으로 기준하여 두 캐릭터의 잔여 라이프 양을 합산하여 남은 체력을 퍼센테이지로 계산, 상대와 비교해 승패를 결정한다. 따라서 캐릭터 체인지를 적절한 상황에서 잘 활용하여 두 캐릭터의 체력관리를 철저히 하지 않으면 한 캐릭터가 떡이 되게 두들겨 맞아 태그도 제대로 해보지 못하고 K.O 되어 버리는 상황이 빈번하니 적절한 상황에서 신중하게 태그를 해줘야만 한다. 기본적으로 캐릭터 체인지 도중 완벽한 무방비 상태이므로 (체인지를 발동해서 캐릭터가 화면 밖으로 사라 질 때도 무방비, 체인지 되어 대기 캐릭터가 달려나오는 상태에도 완전히 무방비 상태가 된다.) 한 캐릭터가 상대의 연속적인 공격에 몰려 라이프 게이지가 거의 바닥을 보이는 핀치상황에 빠졌다고 해서 허둥대며 체인지를 하려 하다간 태그하러 들어가는 도중 상대에게 공격당해 K.O 되어 버리거나, 설령 태그에 성공해서 대기 중인 캐릭터가 뛰쳐 나오게된다고 해도 무방비로 공격당하게 되므로 계속 수세에 몰리게 되는 경우가 대부분이니 정말 신중하게 체인지 해주지 않으면 안된다. 체인지를 사용하게 되는 상황은 크게 아래와 같은 경우들로 나뉜다.

일반 자세에서 체인지: 체인지 버튼

위에서 설명한 대로 우리 쪽에 캐릭터가 경직상태가 아닌 상황에선 대전 중에 언제라도 캐릭터를 체인지 할 수 있다.

타격기 ⇨ 체인지: 타격기 도중 체인지 버튼

각 캐릭터마다 특정한 기술 히트 시에 체인지가 가능한 기술들이 존재하는데 대부분 상대를 공중으로 띄우는 기술들이 주를 이루며 이것은 기술의 입력의 마지막 커맨드와 거의 동시에 체인지 버튼을 눌러 주는 것으로 가능하다. (태그 던지기와 커맨드가 겹치는 오른손 기술이 아니라면 기술버튼과 체인지 버튼을 동시에 연타해 줘도 상관 없다.) 이것을 활용하여 철권 TT만의 최대 특징이자 즐거움인 태그 콤보를 활용 할 수 있다. 또한 공중콤보 도중 마지막을 태그 가능한 기술로 마무리짓게 된다면 아래에서 따로 설명하게 될 태그도중 공격을 활용해서 심리전을 걸수 있기도 하기때문에 안전하며 활용도가 높은 태그 방법이다.

전 캐릭터 공통 태그 잡기: RP+ 체인지 버튼

전 캐릭터가 모두 모션이 같은 기술로서 발동에 성공하면 상대를 화면 바깥쪽으로 던져 버린 후, 대기 중이던 캐릭터가 상대 캐릭터에게 자동으로 다운공격을 하며 등장한다. 대기 캐릭터의 설정 다운공격기에 따라 그 데미지는 모두 다르다. 안전한 태그방법이기는 하나 태그 잡기의 모션이 눈에 보여

캐릭터	커맨드	비고
진(헤이하치) + 사오유(준)	→→ TAG	
사오유 + 진(헤이하치)	→ ~ TAG	
준 + 진(헤이하치, 카즈야)	← TAG	
건잭 + 잭2	TAG	
니나 + 안나	↓↘→ TAG	
건잭(잭2) + 브라이언	↓ TAG	
킹 + 아머킹	← TAG	
아머킹 + 킹	↓↙ TAG	
줄리아 + 미쉘	← (히트시) TAG	역으로도 가능
화랑 + 백두산	→ TAG	역으로도 가능

해체하기가 쉬우므로 (RP로 해체가 된다.) 실패할 확률이 높다.

잡기 중 태그: 특정 잡기도중 체인지 버튼

타격기에서 체인지 되는것과 마찬가지로 특정한 던지기 기술을 사용한 이후에 체인지 버튼으로 태그가 가능하다. 폴의 잡기가 (→→LP+RP) 대표적이며 널리 알려져 있는 기술이며 위의 태그 잡기와는 달리 체인지 되어 나오는 캐릭터를 조작해 후속공격을 넣을 수 있다. 이와는 달리 특정 캐릭터들의 태그팀 조합으로 평소에 태그가 가능하지 않던 잡기 기술이 아예 잡기 기술 모션자세가 달라지거나 해서 특수 태그 잡기가 되는 경우가 있는데 이것은 아래에 정리하여 설명하겠다.

다운상태에서 체인지: 다운도중 체인지 버튼

다운되어 있는 상태에서 체인지 버튼을 누르게 되면 화면 바깥쪽으로 다운되어 있는 캐릭터가 굴러 사라지게 되고 대기 중인 캐릭터가 등장하게 된다. 역시 굴러서 사라지는 것 외에는 일반자세에서의 체인지와 동일하다.

낙법과 동시에 체인지: 다운 되는도중 체인지 버튼

상대방의 공중콤보 등에 히트 당해서 지면에 격돌하는 순간 체인지 버튼을 눌러 주면 낙법과 동시에 체인지를 하게 된다. 공중콤보를 당한 이후 상대 캐릭터와 일정 거리 이상 멀어지지 않는다면 사용하지 않는 것이 바람직하다.

PS2판의 철권TT에서 태그는 듀얼쇼크의 오른쪽 아날로그 스틱을 터치해 주는 것으로 발동 되며 콘트롤러 세팅모드에서 편의에 맞게 재 세팅하는 것도 가능하다. 아날로그 스틱의 위치가 일반기술들과 동시에 커맨드를 입력할 때 불편한 경우가 많으므로 R1버튼으로 체인지 버튼을 재설정 해두는 것을 추천한다.

체인지 도중 발동 가능한 기술들

위에서 누누히 설명한 것처럼 기본적으로 대기 캐릭터가 교체되어 달려나오는 상태는 커맨드 입력이 듣지 않는 무방비 상태이다. 당연히 가드는 되지 않고 기술의 발동도 달리기가 끝나는 시점부터 발동되기 시작한다. (달리는 도중 미리 선입력이 가능하다.) 하지만 예외는 있어서 체인지 도중에만 발동되는 기술들이 존재하여 플레이어측의 공격이 우세한 경우에는 이 기술들을 이용하여 이지선다의 심리전을 약간 가미해 상대를 혼란시키며 공격할 수 있고, 상대와 중거리 이상에서의 대치 도중에 기습적 사용으로 허를 찌른다던지, 혹은 공중콤보를 체인지 가능한 기술들로 끝낸 이후에 체인지 하여 이 기술들로 마무리 짓거나 하는 용도에도 사용될 수 있다. 안전한 태그를 위해서 꼭 능숙하게 사용할 수 있어야 하는 기술들이니 꼭 숙지해 두자.

위의 세 기술들은 일반 러쉬 중에 발동하는 것과 동일한 것이지만 러쉬 중에 나오는 것 보다 히트판정 지속이 오래간다. 상대가 기술이 완전히 끝난 줄 알고 방심하고 있다 히트 당하는 경우도 빈번하다. 가장 효과적인 사용법은 역시 상대를 다운시킨 후 체인지 해 슬라이딩과 크로스 춉의 이지선다를 거는 것으로 조금 더 발전시키면 공중콤보의 마무리 기술을 체인지 가능한 기술로 마무리 지은 후 체인지, 낙법을 하는 상대에게 슬라이딩과 크로스 춉으로 이지선다를 거는 것이다. 상대방이 낙법을 하지 않는다 해도 슬라이딩을 사용했을 땐 당연히 다운공격으로 히트하고, 크로스 춉의 경우에는 다운된 상대의 머리 위를 날아 넘어가 먼 거리에 착지하게 되므로 성공하지 않게 되더라도 안전하다. 크로스춉은 가드 당했을 때도 우선권이 우리쪽으로 넘어오게 되는 이점도 있다.

체인지 도중 가드: 체인지 도중 달려나오는동안 ↖←

정말 펀치에 몰려 어쩔 수 없이 상대에게 공격당할 걸 뻔히 알면서 체인지를 하게 될 경우에 유용한 테크닉으로서 커맨드 구조가 조금 난해한 데다가 입력 타이밍도 까다로워 쓰기는 어려운 편이다. 하지만 성공하게 되면 달리는 것을 바로 캔슬하고 가드 할 수 있어 최악의 상황을 모면할 수 있다. 하지만 역시 완전히 허점이 없는 것이 아니라 커맨드 입력 전에 상대방이 타이밍을 맞춰 공격하게 되면 당하게 된다. 하지만 이 테크닉을 능숙하게만 사용하게 된다면 체인지 도중에 상대에게 공격당할 확률을 절반 이하 정도로도 끌어내릴 수 있을 정도로 정말 유용한 테크닉이다. 반드시 익숙해지도록 하자!

기술명	커맨드	비고
체인지 슬라이딩	체인지 도중 달려나오는 동안 입력 →→N,	요시미츠와 쿠니미츠는 취설(→→), 아머킹, 킹은 아리킥 (↓)이 대신 나감
크로스 춉	TAG →→N	
슬래시 킥	TAG →→N	요시, 쿠니미츠, 건잭, 킹은 나가지 않으며 리(슈레이더킥 →→N,), 폴(삼보릉 →→N), 에디(벨린 프라더 →→) 는 슬래시 킥 대신 나감.

N참조: 카즈야는 위의 것 중 어느 것도 나가지 않는다

전 캐릭터 기술표

카자마 진

고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
원투펀치	●●	상, 상	6, 10	
공참각	→→●	중	30	가드시 비틀거림
발꿈치 떨구기	일어서며 ●●	중, 중	13, 18	
섬광열권	●●●	상, 상, 중	6, 8, 18	3번째 공격 딜레이 가능
파쇄축	●●	중	25	
풍신권	→N↓↘●	상	25	히트시 체인지 가능
뇌신권	→N↓↘●	중	29	클린 히트시 43
뇌신권 중단각	→N↓↘●●	중, 중	29, 20	클린 히트시 1번째 공격 43
뇌신권 하단각	→N↓↘●●	중, 하	29, 12	클린 히트시 1번째 공격 43
나락쓸기	→N↓↘●●	하, 중	15, 15	1번째 공격력은 18, 그 이후 나락쓸기에는 클린 히트가 있어 클린 히트할 경우 22, 15
귀곡연권	●●●	상, 상, 상	6, 10, 18	3번째 공격 딜레이 가능
쌍각	일어서며 ●●	중, 중	10, 15	두 번째 공격 히트시 체인지 가능
왼 발꿈치 떨구기	→→●	중	23	
귀신열렬	←●●	가드 불능	40	
진 · 귀신열렬	←●●	가드 불능	80	
나선환마각	↗●●●●	상, 하, 하, 중	25, 15, 12, 25	
발꿈치 가르기	↘●●	중, 중	10, 16	
마신권	←→●	중	18	1번째 공격 카운터 히트시 2, 3번째 공격을 선행 입력해 두면 3단 연속 히트한다. 상대는 3번째 공격을 레버 앞으로 하면 가드 가능
나찰문 · 일	←→●●●	중, 중, 중	18, 14, 24	2, 3번째 공격 딜레이 가능
나찰문 · 이	←→●●↘●	중, 중, 중	18, 14, 15	2, 3번째 공격 딜레이 가능, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
감할	→●	중	18	
동발	→→●	중	27	
귀팔문	↘●●	중, 중	10, 16	1번째 공격이 막힌 경우 공격력은 12, 2번째 딜레이 가능
아문쌍각	●●●●	상, 상, 중, 중	6, 10, 25, 30	
아문쌍각 · 게	●●●→●	상, 상, 중, 중	6, 10, 25, 10	
추월	일어서며 ●	중	18	히트시 체인지 가능
슬강	→●	중	12	
귀풍문	●●●	상, 상, 중	6, 10, 12	
백로유무	●●●●	특중, 상, 상, 중	5, 10, 10, 21	
백로하단각	●●↓●	특중, 상, 상, 하	6, 10, 10, 14	
귀살	횡이동 중 ●	16	히트시 체인지 가능	
귀신 록 떨구기	→●	상	30	
안개차기	●	상	30	
자운이단차기	↓●●	특중, 상	5, 20	
금강체	←●●	특수 가드		특수 가드
기합 모으기	●●	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
상 . 중단 반격기	←● or ←●	반격기		

해골 깨기	↗(or ↑ or ↖) ●	중	전방 34, 제자리 30, 후방 24	
파화타 ➡ 풍신 스텝	←● ↘	중, 특수동작	15	특수 이동 중 ●로 풍신권, ● 로 뇌신권 ●●로 나락쓸기 발동
해골 치기	↗●	중	24	
귀종루	←●	중	21	
강할 ➡ 습강	→●●	중, 중	18, 10	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
선속	접근해서 ●	●	10, 20	
번개	접근해서 ●	●	5, 8, 17	
천칭던지기	상대의 좌측면으로 접근해서 ● or ●	●	12, 19	
양건넘	상대의 우측면으로 접근해서 ●or ●	●	40	
등반	배후에서 접근해서 ● or ●	불가	60	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 ● or ●	LR or ●		상대 위치에 따라 변화
초박치기	접근해서 →→●●	●●	33	
얼티미트 태클	↓(or ↙) ●●	●●	5	
암운	태클 중 ●●●●●	● or ●	5, 5, 5, 5, 5	
완납십자고	태클 중 ●●	별도설명	25	
완납십자고	암운 3번째 공격 후 ●●	별도설명	5, 5, 5, 25	
노봉	접근 ↓↙←●	●	35	
백산	접근 ↘●●	●●	35	

10단 콤보

커맨드	판정
← [illegible]	상 상 상 하 중 중 하상 상 중 중
← [illegible]	상 상 중 중 중
← [illegible]	상 상 상 하 중 중 하상 상 하상
← [illegible]	상 상 상 하 중 중 하상 상 중 하
← [illegible]	상 상 중 중 하 중 하 중 가드 불능
→N [illegible]	상 상 상 상 중 중 하 상 중 중
→N [illegible]	상 상 상 상 중 중 하 하 중 가드불능
[illegible]	상 상 중 상 하상 상 중 중 중
[illegible]	상 상 중 상 하상 상 중 중 중
[illegible]	상 상 중 상 하상 상 중 중 하

폴 피닉스

고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
원투펀치	●●	상, 상	5, 15	레버 앞 입력으로 공격력 6, 15
PK 콤보	●●	상, 상	12, 21	
퀵 PK 콤보	전진 중 ●●	상, 상	12, 20	
PDK 콤보	●↓●	상, 하	12, 8	
퀵 PDK 콤보	전진 중 ●↓●	상, 하	12, 10	
역 PDK 콤보	●●	상, 하	5, 8	
쌍비천각	↗●●	중, 중	17, 22	

붕권	↓↘→•	중	33	클린 히트시 49
낙엽	앉으며 ••	하, 중	13, 20	
굴러 내려찍기	→→•	중	20	가르시 비틀거림
암석깨기	(상대 다운 시) 앉으면서 •	다운공격	16	
삼보룡(상단)	→→• ••	중, 중, 상	20, 15, 25	
삼보룡(중단)	→→• • → (or ↘) •	중, 중, 중	20, 15, 15	
삼보룡(하단)	→→• • ↓ (or ↙) •	중, 중, 하	20, 15, 15	
기와깨기	앉으면서 •	중	15	
기와깨기 붕권	앉으면서 • •	중, 중	15, 26	
기와깨기 낙엽	앉으면서 • • •	중, 하, 중	15, 15, 21	
엽앵	앉은 상태에서 ↘•	중	21	
엽앵붕권	앉은 상태에서 ↘• •	중, 중	21, 25	2번째 공격 딜레이 가능, 딜레이시 20, 19
엽앵철기	앉은 상태에서 ↘• •	중, 하	21, 21	2번째 공격 딜레이 가능, 2번째 공격 히트시 체인지 가능
질풍	→→ •	중	15	
만성용왕권	←••	가드 불능	100	
썸머솔트 NG	↓(60 프레임 동안) ↑ ••	중	25	자신도 15 데미지
부옥	→••	중	20	
리질풍	↓↘→•	상	20	히트시 체인지 가능
도끼 치기	→••	중	27	
기합 모으기	••	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
스윕 킥	↙•	하	12	
부초	↓↙←	특수동작		
표질	↓↙←N •	중	18	
표와	↓↙←N•	중	15	
도선	↓↙←N•	하	12	
선앵	↓↙←N• •	하, 중	12, 21	
선앵붕권	↓↙←N• ••	하, 중, 중	12, 21, 25	3번째 공격 딜레이 가능, 딜레이시 21
선앵철기	↓↙←N• • •	하, 중, 하	12, 21, 21	3번째 공격 딜레이 가능, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
상, 중단 반격기	← •• or ← ••	반격기		
부지화	횡이동 중 •	하	15	클린 히트시 22
선질풍	횡이동 중 •	상	23	
진월	일어서며 •	중	16	
썸머솔트 킥	↓↑ •	중		태그파트너가 로우일 때

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
원 한판 업어치기	접근해서 ••	•	30	
팔 역십자 굳히기	접근해서 ••	•	30	
팔 돌리기	상대의 좌측면으로 접근해서 •• or ••	•	45	
발다리후리기	상대의 우측면으로 접근해서 •• or ••	•	40	
뒤 말구기	배후에서 접근해서 •• or ••		50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 •• or ••	• or •		상대 위치에 따라 변화
배대뒤치기	접근해서 ←••	•	35	
리당	접근해서 →→••	••	35	던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
풍아	접근해서 ↘••	••	35	
얼티미트 태클	↙••	••	5	
암운	태클 중 •• •• •	• or •	5, 5, 5, 5, 5	
암운 조르기	태클 중 • ↓• • N •• ••		5, 8, 8, 35	
완납십자고	태클 중 •+•	별도설명	25	
완납십자고	암운 3번째 공격 후 ••	별도설명	5, 5, 5, 25	

● 10단 콤보

커맨드	판정
••••••••••	상 상 중 상 중 상 상 하 중 중
••••••••••	상 상 중 중 하 중 상 중 하 중
•••••	상 상 중 중 중

레이 우롱

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
눕기	↓(or ↓)	특수동작		
도궁각	상대가 머리 쪽에 있는 상태로 누워있을 때	중	21	히트시 체인지 가능
뛰어 일어나기	상대가 발 쪽에 있는 상태로 누워있을 때	중	20	
앙침후소연무	상대가 머리 쪽에 있는 상태로 누워있을 때	하, 상	7(10), 21	1번째 공격만 하는 경우 10
뒤돌기	←(or ←)	특수동작		
배신타	뒤돈 상태에서	상	12	
배신하소타	뒤돈 상태에서 ↓(or ↓)	하	8	
배신붕추	뒤돈 상태에서	중	20	히트시 체인지 가능
배신퇴	뒤돈 상태에서	중	15	
배인락	뒤돈 상태에서	중, 중, 중	15, 15, 15	사용 후 뒤돈다
배신후소연무	뒤돈 상태에서 ↓(or ↓)	하, 상	10(15), 35	1번째 공격 후 ↓ or ↑로 사형 전환. 1번째 공격만 하는 경우 15
후소연무	↙	하, 상	10, 25	1번째 공격 후 ↓ or ↑로 사형 전환. 1번째 공격만 하는 경우 15
후소퇴	↙	하	15	사용 후 ↓ or ↑ 입력으로 사형 전환
후소퇴	뒤돈 상태에서 ↓(or ↓)	하	15	사용 후 ↓ or ↑ 입력으로 사형 전환
전신연포		상, 상	18, 18	사용 후 뒤돈다
선풍각	or →(or →)	중	30	선풍각 중 ↓ 입력으로 눕는다
선풍연각	선풍각 중 ↑ 입력	중, 중, 중	30, 30, 30	선풍연각 중 ↓ 입력으로 눕는다
용성하단각	→N	중, 중, 중, 중, 하	10, 8, 8, 8, 15	2번째 공격부터 딜레이 가능. 그 경우의 1번째 공격은 8
용성중단각	→N	중, 중, 중, 중, 중	10, 8, 8, 8, 15	2번째 공격부터 딜레이 가능. 그 경우의 1번째 공격은 8
랑아요진격	→N	중, 중, 중, 상, 중	15, 12, 5, 17, 20	
랑아호존산	→N ↓	중, 중, 중, 상, 하	15, 12, 5, 17, 10	
요진격	→N	상, 중	35, 20	
호존산	→N ↓	상, 하	35, 10	
허환각		상, 하	28, 20	사용 후 뒤돈다
뇌광하단각	→	상, 중, 중, 중, 하	30, 12, 12, 8, 15	3, 4번째 공격에 딜레이 가능
뇌광중단각	→	상, 중, 중, 중, 중	30, 12, 12, 8, 15	3번째 공격에 딜레이 가능. 5번째 공격 후 ↑ or ↓ 입력으로 학형 전환
호류퇴		중	25	사용 후 엎드린다
충조아	→N	상, 상, 중, 중	3번째 공격 25, 4번째 공격 30, 가드 해체	1번째 공격이 히트한 경우 로 뇌광중(하)단각 3번째 공격으로 연결 가능
비수조	←	특수동작		
봉황선풍각	비수조 중	가드 불능	90	
용조연각	비수조 중	중, 중, 중, 중	15, 15, 15, 15	봉황선풍각으로 연결
복침호류퇴	상대가 발쪽에 있는 상태로 엎드려 있을 때	중	18	사용 후 엎드린다
복침소퇴	상대가 발쪽에 있는 상태로 엎드려 있을 때	하	10	사용 후 눕는다. 공격 중 입력으로 후소연무 발동. 1번째 공격 뿔린 히트시 15
눕기에서 엎드리기	누워있을 때 ↓	특수동작		엎드린다
엎드리기에서 눕기	엎드려 있을 때	특수동작		눕는다

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
뇌광도각	→→→••	중	30	가드 시 주춤거림
복침활	상대가 머리 쪽에 있는 상태로 엎드려 있을 때 ••	하	15	사용 후 눕는다
권참연각	••••	하, 하, 중	7, 7, 35	사용 후 엎드린다
연미락	↖ or ↗ •	중	15	
배신연미락	뒤돈 상태에서 ↖ or ↗ •	중	15	
석두	←••	중	30	
취보	→•• or 상대 펀치 공격에 맞춰 →••	흘리기(특수동작)		레이 전용 상, 중단 펀치 흘리기
엎드리기	↓••	특수동작		
취보퇴	취보 중 ••	하	15	
취허격	취보 중 ••	중	25	→ 입력으로 취보 전환
전신봉추	•• •	중	18, 20	히트시 체인지 가능
기합 모으기	••	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
하단 흘리기	↙(or ↓) • or ↙(or ↓) •	흘리기		
취연권	횡이동 중 •• or 취보 중 ••	중 상		→ 입력으로 취보 전환
허음	취보 중 ••	특수동작		체력회복
사쌍권	••	상, 상	13, 10	→ 입력으로 학형 전환, ↓ or ↑ 입력으로 표형 전환
사장권	횡이동 중 •	상	18	→ 입력으로 호형 전환, ↓ or ↑ 입력으로 용형 전환
취호격	•	상	24	→ 입력으로 취보 전환
횡이동 ➡ 배인락	횡이동 중 ••	중	15	단발
비수조 ➡ 선풍연각	비수조 중 •	중	30	↑로 3회 연결, 킥 중 ↓로 눕는다. 웅조연각에서도 가능.

● 오형권 전환

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
사형	횡이동 중 •• or ••	특수동작		사형 전환
용성1단 ➡ 사형	N• ↑ or ↓	중, 특수동작	10	사형 전환
용성2단 ➡ 용형	N• • ↑ or ↓	중, 중, 특수동작	10, 8	용형 전환
용성3단 ➡ 표형	N• •• ↑ or ↓	중, 중, 중, 특수동작	10, 8, 8	표형 전환
용성4단 ➡ 호형	N• •• • ↑ or ↓	중, 중, 중, 중, 특수동작	10, 8, 8, 8	호형 전환
뇌광중단각 ➡ 학형	→• •• •• ↑ or ↓	상, 중, 중, 중, 중, 특수동작	30, 12, 12, 8, 15	학형 전환

● 오형권 사형

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
사돌연격	사형 중 • • •	중, 하, 하	15, 10, 15	3번째 공격 딜레이 가능, 1, 2번째 공격 후 → 입력으로 호형 전환, 3번째 공격 후 → 입력으로 표형 전환
사무	사형 중 ••••••	상, 상, 상, 상, 상, 상	13, 10, 8, 6, 5, 5	
범취	사형 중 •	던지기	33	범취 후 •• 입력으로 체력회복 ➡ 취보로 전환, • 로 푼다
권참각	사형 중 •	중	30	사용 후 엎드린다
사미	사형 중 •	하	11	
사형 ➡ 용형	사형 중 ↑	특수동작		용형으로 전환한다
사형 ➡ 표형	사형 중 ↓	특수동작		표형으로 전환한다

● 오형권 용형

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
용포	용형 중 •	중	20	→ 입력으로 호형 전환
범취	용형 중 •	중, 던지기	33	범취 후 •• 입력으로 체력회복 ➡ 취보로 전환, • 로 푼다
용아	용형 중 ••	중	25	→ 입력으로 호형 전환
용미	용형 중 ••	상, 하	28, 20	
용아연격	용형 중 •• ••	상, 중, 중, 상	15, 12, 5, 17	
용형 ➡ 랑아요진격	용형 중 •• •• •	상, 중, 중, 상, 중	15, 12, 5, 17, 20	
용형 ➡ 랑아호존산	용형 중 •• •• ↓•	상, 중, 중, 상, 하	15, 12, 5, 17, 10	
용형 ➡ 호형	용형 중 ↑	특수동작		호형으로 전환한다
용형 ➡ 사형	용형 중 ↓	특수동작		사형으로 전환한다

오형권 표형

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
표수	표형 중 ●	중	25	가드되면 중조아 2번째 공격으로 파생
표쌍조	표형 중 ● ●	하, 상	10, 28	
표소퇴	표형 중 ●	하	18	가드 or 히트시 ← 입력으로 비수조 전환
표형 ➡ 뇌광중단각	표형 중 ● ●● ● ●	상, 중, 중, 중, 중	26, 12, 12, 8, 15	5번째 공격 후 ↑ or ↓ 입력으로 학형 전환
표형 ➡ 뇌광하단각	표형 중 ● ●● ● ●	상, 중, 중, 중, 하	26, 12, 12, 8, 15	
표형 ➡ 사형	표형 중 ↑	특수동작		사형으로 전환한다
표형 ➡ 학형	표형 중 ↓	특수동작		학형으로 전환한다
하단 흘리기	표형 중 →	흘리기		

오형권 호형

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
서호조	호형 중 ●	중	25	
동호조	호형 중 ●	중	26	
호소퇴	호형 중 ●	하	20	
호선각	호형 중 ●	상	32	
호선각 ➡ 용성중단각	호형 중 ● ● ●● ● ●	상, 중, 중, 중, 중, 중	32, 8, 8, 8, 8, 15	3번째 공격 딜레이 가능. 그 경우 2번째 공격은 8. 용성과 마찬가지로 각종 자세로 전환 가능
호선각 ➡ 용성하단각	호형 중 ● ● ●● ● ●	상, 중, 중, 중, 중, 하	32, 8, 8, 8, 8, 15	3번째 공격 딜레이 가능. 그 경우 2번째 공격은 8. 용성과 마찬가지로 각종 자세로 전환 가능.
호형 ➡ 사형	호형 중 ↑	특수동작		사형으로 전환한다
호형 ➡ 용형	호형 중 ↓	특수동작		용형으로 전환한다
상중단 흘리기	호형 중 →	흘리기		

오형권 학형

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
학돌	학형 중 ●	중	27	
학익	학형 중 ●	상	30	
학조	학형 중 ●	하	20	
도학연격	학형 중 ● ● ● ●	중, 상, 중, 중		2번째 공격부터 딜레이 가능
학형 ➡ 표형	학형 중 ↑	특수동작		표형으로 전환한다
학형 ➡ 사형	학형 중 ↓	특수동작		사형으로 전환한다

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
비공각	접근해서 ●	●	30	던지는 중 체인지 가능
옷깃 조르기	접근해서 ●	●	30	
회신도	상대의 좌측면으로 접근해서 ● or ●	●	40	
섬광난무각	상대의 우측면으로 접근해서 ● or ●	●	5, 10, 25	
밀어 넘어뜨리기	배후에서 접근해서 ● or ●	불가	50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 ● or ●	● or ●		상대 위치에 따라 변화
걸어 넘어뜨리기	접근 →●●	●●	33	
도락주	↗●●	●●	35	

10단 콤보

커맨드	판정
[illegible]	상 상 하 중 중 중 상 중 중 상
[illegible]	상 상 하 중 중 중 상 중 하 상
[illegible]	상 상 하 중 중 중 하 하 중

킹(KING)

● 고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
장저	●. ●	상, 상	6, 15	레버 앞 입력시 공격력 7, 15
장저어퍼	●. ●●	상, 상, 중	6, 15, 10	레버 앞 입력시 공격력 7, 15, 10
드롭킥	●● or →→●●	중(가드 시 비틀거림)	25	
사테라이트 드롭킥	→→→●●	상(가드 시 비틀거림)	40	중단판정이 되는 경우도 있다
제일킥	→→ ●	중	26	
너클봄	↗●●	중	35	
아리킥	↓●● ● ● or ↓↘ ● ● ●	하, 하, 하	17, 7, 7	
아리킥(카운터시)	↓●● ● ● ● ● or ↓↘ ● ● ● ● ●	하, 하, 하, 하, 하	17, 7, 5, 4, 3	카운터시 공격력에 변화 생김. 3번째 공격부터 가드 가능
엘보 드롭	↑(or ↖ or ↗) ●	중	35	
스매쉬 어퍼	→→ ●	중	20	히트시 체인지 가능
그랜드 스매쉬	→→N ●	하	6	
다이나마이트 어퍼	↓↘ ●	중	20	히트시 체인지 가능
플라잉 크로스촙	→→N●●	초반 상단, 후반 하단 (가드 시 비틀거림)	15	
프랑켄슈타이너(던지기 거리 밖)	↘●●	특중	15	
라이트 스트레이트 ➡ 레프트 어퍼	● ●	상, 중	10, 12	레버 앞 입력시 공격력 12, 10
레프트 스트레이트 ➡ 라이트 어퍼	앉으며 ● ●	특중, 중	5, 15	
문설트 보디프레스	●●	가드 불능	25	뒤돈 상태에서도 ●● 가능. 이때 공격력 30
자가 임팩트	→●●	상단 가드 불능	50	
엘보스팅	↓●●	중	25	
스피닝 스매쉬	아리킥 1발 후 ●	중	10	아리킥 카운터시에 1, 2, 3발 각각에서 낼 수 있다
893 · 킥	←●●	상	20	클린 히트시 30
브루탈 사이클론	●● ●	중, 중	15, 21	
턴 캘리어트	뒤돈 상태에서 ●●	상단 가드 불능	50	
레그 캘리어트	축이동 중 ●●	상	54	
가드붕괴	→→●●	가드 불능	0	
블랙봄	→↓↘N●●	중	28	히트시 체인지 가능
레그 브레이커	↓↘●●	하	21	
에로우 스트레이트	축이동 중 ●●	상	30	카운터 히트시 주춤거림
숄더 태클	→●●	중	40	
기합 모으기	●●●●	특수동작		첫 발째가 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지
다이빙 보디프레스	→→●●	중	30	
롤링 소배트	→ ●	중	23	
급소차기	뒤돈 상태에서 ●	중	25	
엘보 훅	↘●● ●	중, 중	15, 12	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
스윙DDT	접근해서 ⁑	●	35	
브레인 버스터	접근해서 ⁑	●	35	
아르헨틴 백브레이커	상대 좌측면으로 접근해서 ⁑ or ⁑	●	20, 20	
니 크래셔	상대 우측면으로 접근해서 ⁑ or ⁑	●	42	
하프 보스턴크랩	상대 배후로 접근해서 ⁑		60	
코브라 트위스트	상대 배후로 접근해서 ⁑		60	
스트레처 버스터	상대 배후로 접근해서 ←→●●		75	
뒤돌아잡기	뒤돈 상태에서 ⁑ or ⁑	● or ●		상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다
DDT	접근해서↓. ↙●●	●●	55	
홀스톤 파일드라이버	접근해서 ↗→ ●	●	58	
자이언트 스윙	접근해서 → . . .→●	●	70	낙법시 데미지 35로 감소
프랑켄슈타이너 (던지기 거리 안)	↘.●●	던지기	45	
프랑켄슈타이너 (던지기 거리 안, 가드하지 않았을 때)	↘.●●		15+45	
피규어 포레그록	접근해서 ↙●●	●●	32	당하는 측에서 ●●로 역으로 굳히게 된다(킹 데미지 26)
코코넛 크래쉬	접근해서 ↘●●	●	30	
머슬 버스터	접근해서 . ↗←●●	●●	50	
얼티메이트 태클	앉은 상태에서 ●● or →.↘●●		5	
점핑 파워봄	상대가 앉아있는 중에 접근해서 . ⁑ or . ⁑	●●	45	
하단 흘리기	↗(or ↓)●● or ↗(or ↓)●●			
드래곤 스크류	상대의 공격에 맞추어 ← ⁑ or ← ⁑		40	잡을 수 있는 기술은 오른 킥에 한정
회전 아킬레스건 굳히기	상대의 공격에 맞추어 ← ⁑ or ← ⁑		37	잡을 수 있는 기술은 왼 킥에 한정
얼티메이트 태클	↓●● or ↙●● or →.↘●●	●	5	●●로 되돌리기(아무 것도 할 수 없다)
태클펀치	태클 후 ●● ●● ●	● or ●	5, 5, 5, 5, 5	태클 후 [illegible]
팔꺾어 십자굳히기	태클 후 ●●	[illegible]	25	펀치 3발부터도 이행가능. 폴, 진, 니나, 킹만 [illegible]로 반격(데미지 10)
레이지윈드	팔꺾어 십자굳히기 중 ●●		10	
무릎 십자굳히기	태클 후 ●●	[illegible]	20	펀치 3발부터도 이행가능. 니나, 킹만 [illegible]로 반격(데미지 10)
카제 스페셜	무릎십자 굳히기 중 ●●		20, 20	
스트랭글 홀드	상대가 누워있을 때 상반신 쪽에서 ↗ ⁑ or ↗ ⁑	●●	28	
자이언트 스윙	상대가 누워있을 때 하반신 쪽에서 ↗ ⁑	●	15, 15	
골든 헤드버트	상대가 누워있을 때 하반신 쪽에서 ↗ ⁑	●	33	
피규어 포레그록	상대가 누워있을 때 하반신 쪽에서 ↙ ⁑	●●	33	
굴리기	상대가 누워있을 때 좌측면에서 ↗ ⁑ or ↗ ⁑	●	0	상대를 엎어지게 한다
굴리기	상대가 누워있을 때 우측면에서 ↗ ⁑ or ↗ ⁑	●	0	상대를 엎어지게 한다
서프 보드스트레치	엎드려있는 상대의 상반신 쪽에서 ↗ ⁑ or ↗ ⁑	●●	32	
하프 보스턴크랩	엎드려있는 상대의 하반신 쪽에서 ↗ ⁑ or ↗ ⁑	●●	30	
카멜크러치	엎드려있는 상대의 좌측면에서 ↗ ⁑ or ↗ ⁑	●	35	
궁실고	엎드려있는 상대의 우측면에서 ↗ ⁑ or ↗ ⁑	●	37	
로프던지기	접근해서 ←●●	●●	0	잡힌 시점에서는 탈피 불가능
로프던지기 ➡ 되돌리기	접근해서 ←●● ⁑	●	0	⁑의 타이밍은 로프던지기의 1~16 프레임간
로프던지기 ➡ 내던지기	접근해서 ←●● ⁑	●	8	⁑의 타이밍은 로프던지기의 1~16 프레임간
로프던지기 ➡ 집어던지기	접근해서 ←●● ●●	●●	10	●●의 타이밍은 로프던지기의 1~16 프레임간

로프던지기 ➡ 후방잡기	접근해서 ←		0	의 타이밍은 로프던지기의 59~63 프레임간
자가 드라이버	접근해서 ↘→		25	던지기 도중에 로 회피
보스턴크랩	자가 드라이버 중 10프레임을 기다려		25	
아치록 페이스버스터	자가 드라이버 중		30	
자가 백브레이커	그랜드 스매쉬의 카운터 히트시		30	
점핑 파워봄	그랜드 스매쉬의 카운터 히트시		60	
스탠딩 아킬레스홀드	접근해서 ↘		30	
인디언 데스록	스탠딩 아킬레스홀드 중		30	회피시 킹 쪽 데미지 10
로메로 스페셜	인디언 데스록 중		50	
S.T.F	스탠딩 아킬레스홀드 중		35	회피시 킹 쪽 데미지 10
스콜피온 데스록	스탠딩 아킬레스홀드 중		40	회피시 킹 쪽 데미지 10
암 브레이커	접근해서 ↘		20	
트리플암 브레이커	암 브레이커 중		10, 15	
키와즈 떨어뜨리기	암 브레이커 중		20	
스트랭글 홀드	카와즈떨어뜨리기 중		25	
치킨 윙페이스록	암 브레이커 중		25	
드래곤 · 슬리퍼	치킨 중		30	
롤링 크레이들	치킨 중		70	1, 1, 2, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4.

■원더풀멕시칸 콤보 N아래에 있는 리버스 암크래치슬램부터 자이언트스윙까지를 세트로 원더풀 멕시칸 콤보라 한다

리버스 암크래치슬램 (A)	접근해서 →↘		25	
리버스 암크래치슬램 (B)	접근해서 →↘		25	
백드롭	리버스 암크래치슬램 중	or	18	당한 쪽이 A의 경우는 로, B의 경우는 로 회피
저먼 스플렉스	백드롭 중		18	
파워 봄	저먼 스플렉스 중		22	캐논볼 버스터로부터 파생된 경우는 로 회피
자이언트 스윙	파워봄 중		27	
머슬 바스터	파워봄 중		32	

■벨우드 스페셜 콤보 N아래에 있는 리버스고리 스페셜 봄부터 머슬 버스터까지를 세트로 벨우드스페셜 콤보라 한다

리버스고리 스페셜 봄	상대에게 접근해서 →↘		28	
리버스고리 스페셜 봄	상대에게 접근해서 ↘		28	앉아있는 상대를 던짐
캐논볼 버스터	리버스고리 스페셜 봄 중		18	
맨하탄 드롭	캐논볼 버스터 중		17	
닥터 봄	맨하탄 드롭 중		20	
자이언트 스윙	닥터봄 중		27	
머슬 버스터	닥터봄 중		32	
캐논볼 버스터	축이동 중 (상대의 배후, 좌, 우를 잡았을 때)	or	18	상대를 정면에서 잡았을 때는 리버스고리 스페셜 봄, 뒤에서 잡았을 때는 회피 불가
맨하탄 드롭	캐논볼 버스터 중		17	
닥터봄	맨하탄 드롭 중		20	
자이언트 스윙	닥터봄 중		27	
머슬 버스터	닥터봄 중		32	

● 10단 콤보

커맨드	판정
	상 상 중 중 상 하 하 하 중 중
	상 상 중 중 상 하 하 하 중 중
	상 상 중 중 상 중 하 하 중 중
	상 상 중 중 상 중 하 하 중 중
	상 상 중 중 상 중 하 하 하 던지기

PlayStation 2 POWER 공략실!

니나 윌리암즈 (NINA WILLIAMS)

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
원투펀치	• •	상, 상	4, 10	• 로 레프트 하이킥으로 이어진다. 레버 앞 입력시 공격력이 5, 10
쌍장파	→•• or →•• or 일어서는 중에 ••	중	20(30)20	클린 히트시 공격력 30(→••는 클린 히트하지 않는다)
트리플 스매쉬	• (↘•), • •	상(중), 상, 상	4, 10(15), 15	↘• 로 시작할 경우 2번째 공격력이 15
더블 스매쉬	• •	상, 상	10, 15	
PK 콤보	• •	상, 상	10, 20	
PDK 콤보	•↓•	상, 하	10, 10	
니일 킥	↓↘→ •(or →→ •)	중	20	클린 히트시 30, 가드되거나 맞추지 못했을 때 5의 데미지를 입게 된다
플래쉬 콤보	↘• • •	중, 상, 상	10, 10, 6	
래피드킥 콤보	↘• • • •	중, 상, 상, 상	10, 6, 8, 15	
어퍼스트 레이트	↘• •	중, 상	10, 15	마지막에 •로 트리플 스매쉬로 파생된다
헌팅킥 콤보	↗•• •	상, 하, 상	20, 10, 14	
레이브킥	↓•N• or 앉은 상태에서 •N•	특중, 중	5, 10	
본커터	→→→•	중	20	상대가 서있는 상태에서 맞았을 때 헤헙으로 파생된다
헌팅 스완	↗••(↑↑로 캔슬)	가드 불능	95	
레프트 하이 & 라이트 하이킥	• •	상, 상	25, 15	
시트 스핀 & 라이트 하이킥	↓•N• or ↓•N•	하, 상	12, 15	
제일 크래쉬	• (↘•), •↓• •	상(중), 상, 하, 상	4, 10(15), 10, 15	↘•로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다
세메터리 크래쉬	• (↘•), •↓• •	상(중), 상, 하, 중	4, 10(15), 10, 10	↘•로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다. 4번째 공격 히트시 체인지 가능
연격쌍장파	• (↘•), •• •→••	상(중), 상, 상, 상, 중	4, 10(15), 6, 6, 20	↘•로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다
연격쌍장파	• (↘•), •→••	상(중), 상, 중	4, 10(15), 20	연격쌍장파의 바리에이션
레그 브레이크 콤보	↓(or ↓)• ↓•	하, 하	12, 7	
디바인 캐논	↓↙• or ↗••	중	25	히트시 체인지 가능
슬라이서	↗•	하	7	
디바인 캐논 콤보	↗••	하, 중	7, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
사이드스텝 스타브	↗•	중	20	클린 히트시 공격력 30
스파이크 콤보 & 라이트 하이킥	• • •	상, 하, 상	25, 10, 15	
스파이크 콤보 & 라이트 어퍼	• • •	상, 하, 중	25, 10, 10	3번째 공격 히트시 체인지 가능
스파이크 콤보 & 라이트 로우킥	• • ↓•	상, 하, 하	25, 10, 7	
크릭어택 & 레프트 로우킥	↘• •↓•	중, 상, 하	10, 12, 10	↘• •중 ↑ or ↓로 횡이동. 4번째 공격에서 •나 •로 전환 가능. 4번째 공격인 •가 히트되면 체인지 가능

크락어택 콤보	↘● ●● ●	중, 상, 상, 하	10, 12, 6, 8	↘● ● 중 ↑ or ↓로 횡이동
크락어택 & 레프트 하이킥	↘● ●●	중, 상, 상	10, 12, 20	↘● ● 중 ↑or ↓로 횡이동
크락어택 & 라이트 하이킥	↘● ● ●	중, 상, 상	10, 12, 15	딜레이 가능, ↘● ● 중 ↑ or ↓로 횡이동
쉐이크 쇼트	횡이동 중 ●	중	15	
리프트 쇼트	횡이동 중 ●	중	15	
래피드 콤보 & 레프트 로우킥	↘● ● ● ●	중, 상, 상, 하	10, 6, 8, 10	
래피드콤보 & 쌍장파	↘● ● ● ● ● →●●	중, 상, 상, 상, 상, 중	10, 6, 8, 10, 6, 20	
재밍 콤보 & 라이트 어퍼	●● ●	상, 하, 중	15, 15, 10	레버 앞 입력시 16, 15, 10, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
재밍 콤보 & 라이트 로우킥	●● ↓ ●	상, 하, 하	15, 15, 7	레버 앞 입력시 16, 15, 7
재밍 콤보 & 라이트 하이킥	●● ●	상, 하, 상	15, 15, 15	레버 앞 입력시 16, 15, 15
랜딩 킥 & 라이트 어퍼	↗N↓● ●	하, 중	25, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
랜딩 킥 & 레프트 미들킥	↗N↓● ●	하, 중	25, 15	
랜딩 킥 & 라이트 하이킥	↗N↓● ●	하, 상	25, 15	
레프트 미들 & 라이트 하이킥	↘● ●	중, 상	10, 15	
후로즌 킥	↓(or ↓) ● ●	특중, 중	8(10), 15	
스파크 콤보	● (↘●), ● ● ●	상(중), 상, 상, 하	4, 10(15), 6, 8	↘● 로 시동한 경우 2번째 공격 공격력은 15
라이트 로우킥 & 백 스핀촙	↓(or ↓) ●●	하, 상	10(7), 10	딜레이 가능, 백 스핀촙 중 ↑ or ↓로 촙을 캔슬하고 횡이동 가능
라이트 하이킥 & 레프트 스핀 로우킥	●●	상, 하	15, 15	레버 앞 입력시 16, 15
레프트 스핀 로우킥 & 라이트 어퍼	↓(or ↓)● ●	하, 중	12, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
PDK 콤보 & 라이트 어퍼	●↓● ●	상, 하, 중	10, 10, 10	3번째 공격 히트시 체인지 가능
PDK 콤보 & 라이트 하이킥	●↓● ●	상, 하, 상	10, 10, 15	
킬링 블레이드	←●	상	15	
어썰트 콤보	↘● ● ●→●●	중, 상, 상, 중	10, 10, 6, 20	
턱배기	↓↘●	중	25	히트시 체인지 가능
엠프레스 힐	상대 다운 중 ↘ or ↓●●	다운공격	16	상대 다운이 아닐 경우는 공격력 10
펄킥	→→● or ↓↘→●	중	25	
레그 스윕	↓↘●	하	15	
따귀	←●	상	15	
왕복따귀	←●●	상, 상	15, 18	2번째 공격이 히트되면 상대가 옆을 향하게 됨
수면깍기	횡이동 중 ●	하	10	
턱찌르기	→→●	상	21	상대가 앉아 전진 중에는 중단공격이 됨
고속 턱찌르기	→→●	상	15	상대가 앉아 전진 중에는 중단공격이 됨
헬프핸드	↗●	중	10	
목꺾아치기	→→●	상	14	콜린 히트시 21
나선쌍파	횡이동 중 ●●	중	20	콜린 히트시 30
데빌키스	↓↘→●●	상단 가드 불능	0	히트되면 상대 비틀거림
기합 모으기	●●	특수동작		1번째 공격이 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지
스파이더 니	일어서며 ●	15	히트시 ●●로 팔걸어 굳히기로	
레이핸즈	●●	중, 중	6, 8	
더블 쇼트	횡이동 중 ● ●	중, 중	15, 15	
쉐이크 쇼트 ➡ 장악 스텝	횡이동 중 ● →	중	15	
쉐이크 쇼트 ➡ 스웨이	횡이동 중 ● ←	중	15	
PK 러시 1	●● ● ●	상, 상, 하, 중	10, 20, 10, 10	4번째 공격 히트시 체인지 가능
PK 러시 2	●● ● ●	상, 상, 하, 상	10, 20, 10, 15	
PK 러시 3	●● ● ↓●	상, 상, 하, 하	10, 20, 10, 7	

PK 러시 4		상, 상, 상	10, 20, 15	
원투스파이크 콤보 1		상, 상, 상, 하, 중	4, 10, 20, 10, 10	레버 앞 입력시 5, 10, 20, 10, 10, 5번째 공격 히트시 체인지 가능
원투스파이크 콤보 2		상, 상, 상, 하, 상	4, 10, 20, 10, 15	레버 앞 입력시 5, 10, 20, 10, 15,
원투스파이크 콤보 3		상, 상, 상, 하, 하	4, 10, 20, 10, 7	레버 앞 입력시 5, 10, 20, 10, 7,
원투레프트 하이 & 라이트 하이		상, 상, 상, 상	4, 10, 20, 15	레버 앞 입력시 5, 10, 20, 15
크릭 러시 1	↘	중, 상, 상, 하, 중	10, 12, 20, 10, 10	5번재 공격 히트시 체인지 가능
크릭 러시 2	↘	중, 상, 상, 하, 상	10, 12, 20, 10, 15	
크릭 러시 3	↘	중, 상, 상, 하, 하	10, 12, 20, 10, 7	
크릭 러시 4	↘	중, 상, 상, 상	10, 12, 20, 15	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
사방던지기	접근해서		30	
거반	접근해서		30	
거반 팔꿈치치기	접근해서		35	
거반 팔꿈치치고굳히기	거반팔꿈치치기 중	미정	10	
무릎십자고	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	
끌어돌리기	상대의 우측면으로 접근해서 or		40	던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
전방회전 역삼각조르기	상대 배후로 접근해서 or		60	
반격기	상대의 공격에 맞추어 ← or ←			
하단 흘리기	↙(or ↓) or ↙(or ↓)			
끌어안고 팔꿈치치기	접근해서 ↘		33	
목잡아 던지기	접근해서 ↗		40	던지기 중 체인지 가능
장악	접근해서 ↓↘→		15	
목십자굳히기	장악 중			30 잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
입역협고	장악 중		20	잡기가 풀리면 자신에게 데미지5
이산용우교	입역협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
사역협고	입역협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
완사복고	장악 중		15, 15	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
수념안고	완사복고 중		35	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
고열완십자고	완사복고 중		45	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
해협	접근해서 ↓↘→		15	
아킬레스건 굳히기	해협 중		20	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 18
점프 아킬레스건 굳히기	→→		20, 20	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 18
무릎십자 굳히기	아킬레스건 굳히기 중		35	
회전 아킬레스건 굳히기	아킬레스건 굳히기 중		45	
앞구르며 팔십자굳히기	해협 중		35	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 18
실각	접근해서 ↓↙←		15	
만세고	실각 중		28	
고열완십자고	만세고 중		45	
수념안고	만세고 중		35	
입역협고	실각 중		20	
이문용우교	입역협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
사역협고	입역협고 중		25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20

● 10단 콤보

커맨드	판정
(or ↘)	상(중) 중 상 상 상 상 하 상 상 상 상
(or ↘)	상(중) 중 상 상 상 상 하 상 상 하 중
(or ↘)	상(중) 중 상 상 상 상 하 하 중 하 중

요시미츠(YOSHIMITSU)

● 고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
인법양염	→→●●	중	30	
인법초처	인법양염 중 ●●	상	40	
인법만갑	←● ● ● ● ● ●	상, 상, 상, 상, 상, 상	10, 10, 10, 10, 10, 10	
인법만삼	↙● ● ● ● ●	하, 하, 하, 하, 하	12, 7, 7, 5, 5	
삼산화	● ● ●	상, 상, 상	20, 20, 21	
인법만차	↗●●	중	10	
취설(눈보라)	→→●	중	20	
도목축	인법만삼 중 →●	중	12	
참곡검	↗●	가드 불능	10	
절명검	←←●	가드 불능	90	
번개	● ●	상, 중	30, 30	
아슬치우기	앉아 전진 시작시 ●	하	12	
PK 콤보	●●	상, 상	12, 21	
PDK 콤보	●↓●	상, 하	12, 8	
만자앉기	↓●●			
천각	만자앉기 중 레버 중립	체력 회복		체력을 한번에 5씩 회복한다
비공검	전방 대점프 시작시 ●●	비공습검 준비동작		
비공습검	비공검 중↓	가드 불능	25	비공시간에 의해 공격력이 점차 25, 30, 40으로 강해짐
신풍검	←←●N●	가드 불능	30	절명검 동작이 시작하면 곧 레버를 중립에 놓고 ● 를 누른다
인법만국	↙● ● ● ● ● ●	중, 중, 중, 중, 중, 중	10, 10, 12, 12, 14, 15	
불혹	→→●●	가드 불능	100	
극·불혹	→→●●→→	가드 불능	100	
혹	→→●●N	불혹 캔슬		등을 돌리고 서게 된다
불우	↓●●	가드 불능(자살기)	60	
일향포	●●	중	30	히트시 체인지 가능
화륜	←●● ●● ●● ●● ●● ●●	축이동		체력소모기(8씩 소모됨)
천각무공무	천각 중 ← or →	워프기술		워프
연옥검	↗●N↙	가드 불능	15	레버를 놓으면 벤다. 15, 23, 27, 43, 65, 107. 한걸음 걸을 때마다 공격력이 올라감
화염	앉은 상태에서 ↗←●	가드 불능	20	
초치포	→→●● ●● ●●	중, 상, 중	30, 40, 30	3번째 공격 히트시 체인지 가능
만이권·일	→●	상	12	히트 후 상대가 뒤를 향하게 됨
만이권·이	뒤돈 상태에서 ●	상	15	히트 후 상대가 뒤를 향하게 됨
천각만국	만자앉기 중 ●	중	10	
천각일향포	만자앉기 중 ●	중	30	히트시 체인지 가능
진전	→●↙● …	상, 중…	12, 10, 12, 12, 14, 15	
탄가르기	→→● ●	중, 가드 불능	20, 18	
귀계	↘● ● ● ●	중, 상, 상, 중	15, 12, 12, 24	딜레이 가능
자전	↘● ●	중, 상	15, 12	
지뢰인	●●(↓로 취소 가능)	가드 불능	20	
만이도차기	↑(or ↖or ↗)●	중	앞 25, 위25, 뒤17	
인법양염·이	→→●●	중	22	
어령꺾기	인법양염·이 중 ●● or 무상 중 ●●	던지기		체력을 흡수하여 자신을 회복

어령되돌리기	인법양염 · 이 중 →•• or 무상 중 →••	던지기		체력을 깎아 상대방 회복
지뢰달리기	지뢰인 중 → or ←	가드 불능	15, 15, 15	
뛰어서 지뢰	지뢰인 중 ↘ or ↓ or ↗	가드 불능	25	
자전국	↘• •↙ • •…	중, 상, 중…	15, 12, 10, 10, 12, 12, 14, 15	
허공습검	↗••—	가드 불능	35	
농차	↓↘→•	가드 불능	15, 28	
독모으기	←••	특수동작		
독무	독모으기 중 아무 버튼	가드 불능	35	
만혈앵	↓•• • • • • •	가드 불능	3, 3, 3, 3, 3	
요시미츠 블레이드	••	가드 불능	25	
황천달리기	→•	중	18	카운터 히트시 ↓••로 앉는다(카운트 히트시는 던지기가 된다)
스윙킥	↓N↙•	하	12	
무상	횡이동 중 ••	특수동작		
전생	무상 중 →	가드 불능	10	
지전포	지뢰인 중 ••	중	30	
동섬화	만차 중 ←•	특중	2	만차로부터 파생(만갑)
강섬화	동섬화 중 ••	중	20	만차로부터 파생(만차)
은섬화	동섬화 중 •	특중	15	만차로부터 파생(뒤로 구르기)
금섬화	은섬화 중 ↙•	가드 불능	15	만차로부터 파생(연옥검)
기합 모으기	●●	특수동작		1번째 공격이 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지
지뢰인 ➡ 만자앉기	지뢰인 중 ↓••	특수동작		
위를 보며 다운 중 ➡ 만자앉기	위를 보며 다운 중 ••	특수동작		
만차 ➡ 일향포	↗•• ••	중, 중	10, 30	2번째 공격 히트시 체인지 가능
유섬	횡이동 중 •	상	21	
일륜파기	↓••	가드 불능	12	뚫린 히트시 18
부 · 선풍검	↙••	특수동작		
합장	횡이동 중 •	중	21	
야시로	횡이동 중 •	중	20	히트시 체인지 가능
두개	지뢰인 중 ••	중	22	
발레리나 킥 ➡ 일향포	•, ↓••	상, 중	30, 30	2번째 공격 히트시 체인지 가능
스텝인 어퍼	↘•	중	13	히트시 체인지 가능
만화륜	←• ••	상, 축이동	10	인법만갑의 몇타째라도 ••로 전환 가능

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
쌍파	접근해서 ●	•	30	
물방울	접근해서 ●	•	30	
지옥차	상대의 좌측면으로 접근해서 ● or ●	•	15, 25	
꼭두각시춤	상대의 우측면으로 접근해서 ● or ●	•	15, 25	
인법풍진	상대 배후로 접근해서 ● or ●		70	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 ● or ●			상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다
인법 들어메치기	↓↙←••	••	50	
하단 올리기	↙(or ↓) ● or ↙(or ↓) ●			

● 10단 콤보

커맨드	판정
[illegible]	상 중 중 상 상 하 상 가드 불능 가드 불능 가드 불능
[illegible]	상 중 중 상 중 중 중 중 가드 불능 가드 불능
[illegible]	상 상 중 상 상 하 상 가드 불능 가드 불능 가드 불능
[illegible]	상 중 중 상 상 하 상 중
[illegible]	상 상 중 상 상 상 상 중

린 샤오유

고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
가추장	↗●	중	25	클린 히트시 37, 카운트 히트 후 도발 10이 나간다
작연수	●→●	상, 상	4, 7	레버 앞 입력시 공격력 6, 7
작연포	●↓→●	상, 중	레버 앞 입력시 공격력 5, 10	
왼 흘리기 ➡ 뒤돌기	←●	중	10	히트할 때에만 뒤를 돈다. ←● 의 경우는 히트해도 정면
오른 흘리기 ➡ 뒤돌기	←●	중	10	히트할 때에만 뒤를 돈다. ←● 의 경우는 히트해도 정면
상보장권	↘●	중	10	
상보장권 ➡ 뒤보기	↘●	중	10	
비배장	↑●	중	5	
비배장 ➡ 정면보기	↑●	중	5	
전벽	↑●●	중	5, 8	
전벽가횡	↑●●	중	5, 8, 12	
전벽가횡 가추장	↑●● ●●	중	5, 8, 12, 25	
비배장보	↑●●●●	중	5, 8	
오용반타	↓●	중	7, 7, 7	
오용반타 ➡ 용황세	↓●	중	7, 7, 7	
주익배장 ➡ 뒤돌기	●●	상, 중	8, 10	
주익배장	●↘●	상, 중	8, 10	
황건 ➡ 뒤돌기	일어서며 → ●	중	12	
도타연난	↘ ●	중	15	
삽보도장	앉은 상태에서 ↘ ●●	특중	10, 15	
삽보도장 1타 ➡ 뒤돌아 앉기	앉은 상태에서 ↘ ●↘	특중	10	
활연각	→●	상	25	
이합퇴	→→●	중	13	
소퇴배신격	앉은 중 ● ● ● →●	하, 상, 상, 중	8, 6, 6, 12	4번째 공격에 딜레이 가능. 4번째 공격 히트시 체인지 가능
부신등퇴	→→ ●	중	25	
전선소퇴	앉은 상태에서 ↘● ●	하, 하	6, 10	첫 번째 공격에서 멈추면 봉황세가 된다
창공포	일어서며 → ●	중	14	
고월섬	↗ ●	중	25	
파보	←●●	특수이동		
파보맹호장	파보 중 → ●	중	25/30/35	걷는 거리에 따라 데미지가 변한다. 클린 히트시 (37/45/52)
파보쇄벽	파보 중 ●●	가드 불능	40/50/80	걷는 거리에 따라 데미지가 변한다
황건	일어서며 ●→	중	12	정면보기가 된다
쌍벽장	→→●● ●●	중, 중	12, 27	
부인각	↙ ●	하	10	
천상십자황	→→●●	중	25	
암각	↙●	가드 풀기		
옆 구르기 횡이동	→●●	특수이동		상대 우측으로 이동한다
앞 구르기 횡이동	→●●	특수이동		상대 좌측으로 이동한다
회전 횡이동	●●	특수이동		화면 안쪽으로 이동한다
회전 횡이동	↓●●	특수이동		화면 바깥으로 이동한다

앉아 돌기	앉은 상태에서 ↙●●	특수이동		
도발 1	●●	특수이동		
도발 2	●●	특수이동		데미지는 없지만 히트는 있다
기합 모으기	●●	특수이동		첫 번째가 카운트가 된다. 발동 중 가드 데미지
격벽장	●●	중	24	
봉황쌍연퇴	← ●	상, 상	13, 15	←의 경우 정면으로 돌아서 착지한다
도타연장	↘ ● ●	중, 중	8, 12	히트시 체인지 가능
뒤돌기	← ●●			
등돌기 ➡ 배신격	뒤돌기 중 ● ● ●	상, 상, 중	10, 10, 15	3번째 공격에 딜레이 가능. 3번째 공격 히트시 체인지 가능
등돌기 ➡ 호미각	등돌기 중 ●	중	16	히트시 체인지 가능
등돌기 ➡ 배신하단각	등돌기 중 ↓●	하	15	
등돌기 ➡ 배신하단각 ➡ 정면보기	등돌기 중 ↓●	하	15	
등돌기 ➡ 뒤구르기 ➡도궁각	등돌기 중 →●● ●●	중	25	
등돌기 ➡ 도계석	등돌기 중 →→●	중	20	
등돌기 ➡ 봉황세	등돌기 중 ↓●●	특수이동		
등돌기 ➡ 뒤구르기	등돌기 중 →●●	특수이동		
등돌기 ➡ 회전 횡이동	등돌기 중 ●●	특수이동		화면 안쪽으로 이동
등돌기 ➡ 회전 횡이동	등돌기 중 ↓●●	특수이동		화면 바깥쪽으로 이동
등돌기 ➡ 암각	등돌기 중 ↓●	가드풀기		
봉황세	↓●● or ↓●●			
봉황세 ➡ 좌도령	봉황세 중 ●	중	7	
봉황세 ➡ 우도령	봉황세 중 ●	중	12	
봉황세 ➡ 궁보반주 · 빠른 것	↓●● ●● or 자세 변환시 바로 ●●	중	14	기술은 빨리 나오지만 경직시간은 길다. 히트시 체인지 가능
봉황세 ➡ 궁보반주 · 느린 것	봉황자세 중 ●●	중	16	기술 나가는 속도는 느리지만 경직시간은 약간 짧다. 히트시 체인지 가능
봉황세 ➡ 궁보반주 · 아주 느린 것	봉황자세 중 ↓●●	중	25	기술 나가는 속도는 느리지만 경직시간은 짧다. 히트시 체인지 가능
봉황세 ➡ 하조	봉황자세 중 ●	하	15	
봉황세 ➡ 봉황연조	봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗● ●	중, 상	15, 23	
봉황세 ➡ 봉황연퇴	봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗● ●	중, 중	15, 25	
봉황세 ➡ 소퇴	봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗ 착지시 ●	하	19	
봉황세 ➡ 봉황선각	봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗N●	중	30	히트 후 상대가 뒤를 본다
봉황세 ➡ 중단차기	봉황세 중 ●	중	23	
봉황세 ➡ 중단차기 ➡ 뒤돌기	봉황세 중 ●←	중	23	
봉황세 ➡ 부채차기	봉황세 중 ●●	하	15	
봉황세 ➡ 부채차기 ➡ 옆구르기	봉황세 중 ●● ↑	하	15	화면 안쪽으로 옆구르기
봉황세 ➡ 부채차기 ➡ 옆구르기	봉황세 중 ●● ↓	하	15	화면 바깥쪽으로 옆구르기
봉황세 ➡ 전선소퇴	봉황세 중 →● ●	하, 하	7, 10	
봉황세 ➡ 등공파각	봉황세 중 ↑ ● ●	중, 중	8, 12	등공파각의 ↑ ●로 뒤를 향한다
봉황세 ➡ 봉황익퇴	봉황세 중 ↖ or ↑ or ↗N●	중	25	
봉황세 ➡ 엎드리기	봉황세 중 ↓	특수동작		
봉황세 ➡ 점프	봉황세 중 ↑	특수동작		
봉황세 ➡ 뒤돌기	봉황세 중 →●●	특수동작		
봉황세 ➡ 앞구르기	봉황세 중 →●●	특수동작		

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
요시도파	접근해서 ●	●	10, 20	
유수락	접근해서 ●	●	30	
선모	상대의 좌측면에서 접근해서 ● or ●	●	45	
리선모	상대의 우측면에서 접근해서 ● or ●	●	38	
배념퇴락	배후에서 접근해서 ● or ●		50	
뒤돌기에서 먼지기 잡기 1	상대의 뒤를 향해 ● or ●	● or ●		상대를 잡은 위치에 따라 먼지기가 변한다. 먼지기 잡기 후는 돌지 않는다
뒤돌기에서 먼지기 잡기 2	뒤를 향해 →● or →●	● or ●		

봉황세에서 던지기 잡기	봉황세 중 or	or		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 던지기 잡기 후는 돌지 않는다
공작도회	→		4	
비연유무	상대의 뒤를 향해 →		17, 30	
끌어던지기	접근해서 ↓↙←		35	
상·중단 흘리기				
뒤돌기 ➡ 상중단 흘리기	뒤돌기 중			
뒤돌기 ➡ 하단 흘리기	뒤돌기 중 ↓			

10단콤보

커맨드	판정
	중상상중중상하하중중
	중상상하하중중하중중

화랑

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
스텝 체인지		특수동작		
레프트 플라밍고 페인트	→ N	특수동작		아무 것도 하지 않으면 왼발 자세로 돌아간다
더블 잽		상, 상	5, 8	레버 앞 입력시 6, 8
더블 잽 로우킥		상, 상, 하	5, 8, 10	레버 앞 입력시 6, 8, 10
더블 잽 로우 & 하이킥		상, 상, 하, 상	5, 8, 10, 18	레버 앞 입력시 6, 8, 10, 18
원투 펀치		상, 상	5, 10	레버 앞 입력시 6, 10
원투 사이드킥		상, 상, 중	5, 10, 16	레버 앞 입력시 6, 10, 16
원투 라운드킥		상, 상, 상	5, 10, 25	레버 앞 입력시 6, 10, 25, 홀린 히트시 6, 10, 37
미들백 블로우 ➡ 오른발자세	→	중	15	오른발자세가 된다
미들백 블로우 ➡ 왼발자세	→	중	15	왼발자세가 된다
바디 블로우	↘	중	10	
라이트킥 콤보		상, 상, 상, 중	14, 10, 10, 20	
라이트킥 콤보 2번째 공격 ➡ 왼발자세		상, 상	14, 10	
라이트킥 콤보 2번째 공격 ➡ 오른발자세	→	상, 상	14, 20	라이트킥 콤보 파생기
라이트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 왼발자세	←	상, 상, 상	14, 10, 10	라이트킥 콤보 파생기
라이트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 오른발자세	→	상, 상, 상	14, 10, 25	라이트킥 콤보 파생기
라이트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 라이트플라밍고		상, 상, 상	14, 10, 10	라이트 킥콤보 파생기
라이트킥 콤보 로우		상, 상, 상, 하	14, 10, 10, 10	라이트킥 콤보 파생기
RL 킥 ➡ 왼발자세	→	상, 중	14, 17	
RL 킥 ➡ 오른발자세		상, 중	14, 20	
오른 상단킥 ➡ 우 플라밍고	→	상	20	
오른 상단킥 ➡ 우 중단차기	→	상, 중	20, 15	
파이어 크래커	↓	하, 상	7, 22	2번째 공격 히트시 체인지 가능
우 반월축 ➡ 오른발자세	←	상	28	
발목베기	↙	하	10	
발목베기 페인트 내려찍기	↙	중	30	
도끼차기	일어서며	중, 중	13, 15	오른발자세가 된다
바주카 킥	→	상	30	
라이징 블레이드	N↓↘	중	23	히트시 체인지 가능
레프트킥 콤보		상, 중, 중, 상	15, 12, 10, 25	4번째 공격 히트시 체인지 가능

PlayStation 2 POWER 공략집!

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
레프트킥 콤보 2번째 공격 ➡ 우 상단킥	● ● ●	상, 중, 상	15, 12, 20	여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환, 레버 앞 입력으로 원발자세로 전환, 레프트킥 콤보 파생기
레프트킥 콤보 2번째 공격 ➡ 우 상단킥 ➡ 우 중단킥	● ● ● ●	상, 중, 상, 중	15, 12, 20, 15	레프트킥 콤포 파생기
레프트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 우 상단킥	● ● ● ●	상, 중, 중, 상	15, 12, 10, 20	여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환, 레버 앞 입력으로 원발자세로 전환, 레프트킥 콤보 파생기
레프트킥 콤보 3번째 공격 ➡ 우 상단킥 ➡ 우 중단킥	● ● ● ● ●	상, 중, 중, 상, 중	15, 12, 10, 12	레프트킥 콤보 파생기
레프트킥 콤보 로우	● ● ↓ ●	상, 중, 하	15, 12, 7	
레프트킥 콤보 로우 ➡ 우 상단킥	● ● ↓ ● ●	상, 중, 하, 상	15, 12, 7, 13	여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환, 레버 앞 입력으로 원발자세로 전환, 레프트킥 콤보 파생기
레프트킥 콤보 로우 ➡ 우 상단킥 ➡ 오른 중단킥	● ● ↓ ● ● ●	상, 중, 하, 상, 중	15, 12, 7, 13, 15	레프트킥 콤포 파생기
사이드킥 콤보	↘ ● ●	중, 중	17, 21	
헌팅 호크	↗ ● ●●	중, 중, 상	15, 14, 25	
에어 팡	● ●	중	15, 28	
회전 발뒤꿈치 내려찍기 ➡ 오른발자세	→➡●	중	30	
힐 익스플로전	↙ ●●	가드 불능	40	←로 캔슬 우 플라밍고 자세가 된다
스텝 인사이드킥	→ ● ● or N ↓ ↘ ● ●	중	22	
날라차기 ➡ 레프트 플라밍고	↑ ●	상	20	
기합 모으기	●●	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
스텝 체인지 ➡ 뒤돌기	●●	특수동작		오른발자세의 뒤돈 상태가 된다
왼발자세 뒤돈 상태에서 스텝 체인지	왼발자세 배후를 보이고 있을 때 ●●	특수동작		오른발자세가 된다
하이 백블로우	← ●	상	12	
라이트 플라밍고 페인트	→ N ●	특수동작		아무 것도 하지 않으면 오른발 자세로 되돌아간다
스매쉬 로우 & 라이트 하이	↓ ● ●	특중, 상	12, 13	2번째 공격 이후 아무 것도 하지 않으면 오른발자세로 되돌아간다
플라즈마 블레이드	왼발자세 배후를 보이고 있을 때 ●	중	20	히트시 체인지 가능

● 오른발 자세

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
스텝 체인지	●●	특수동작		
라이트 플라밍고 페인트	➡ ● N	특수동작		아무 것도 하지 않으면 오른발자세로 되돌아간다
잽 스트레이트	● ●	상, 중	10, 12	
라이트닝 블로우	●● ●	상, 상, 중	6, 10, 12	왼발자세로 되돌아간다
라이트 리버스킥	● ●	상, 상	15, 27	RL 로 라이트 플라밍고가 된다, 오른발자세로 되돌아간다
체인 소우힐	●●	상, 중	15, 20	
스핀 킥	← ●	상	32	
플라즈마 블레이드	→ ● ●	중	20	
컷 백	➡ ●●	중, 상	18, 20	
더블 스크류	● ●	하, 상	15, 40	2번째 공격을 상대가 가드하면 옆을 향한다, 왼발자세로 되돌아간다
롤링 라이트킥	● ●	상	36	클린 히트시 54, 왼발자세로 되돌아간다
좌 반월축	← ●	상	28	왼발자세로 되돌아간다
셋업 ➡ 레프트 플라밍고	→ ●	상	18	
셋업 ➡ 오른발자세의 뒤돌기	→ ● ←	상	25	
힐 나이프	→ ● ●	상, 하	18, 20	왼발자세로 되돌아간다
헌팅 소베트	➡ ●	상	25	
스텝 체인지 ➡ 뒤돌기	●●	특수동작		왼발자세의 배후가 된다
오른발자세의 배후에서 스텝 체인지	오른발자세의 배후를 보이고 있을 때 ●●	특수동작		왼발자세가 된다
라이트 사이드킥	↘ ●	중	12	
라이트 리버스킥 콤보	● ● ●	상, 상, 상	6, 15, 27	왼발자세로 되돌아간다, 2번째 공격 ● 로 라이트 플라밍고가 된다, 오른발자세로 되돌아간다

라이트PK 콤보	••	상, 상	6, 25	왼발자세로 되돌아간다
라이트 잽 & 스핀킥	•←•	상, 상	6, 32	
플라즈마 블레이드	오른발자세에서 배후를 보이고 있을 때 •	중	20	

● 레프트 플라밍고

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
레프트 잽	레프트 플라밍고 중 •	상	7	
레프트 백블로우	레프트 플라밍고 중 •	중	12	오른발자세가 된다
플라밍고 라이트 소배트	레프트 플라밍고 중 •	상	28	라이트플라밍고가 된다
플라밍고 라이트 스위프	레프트 플라밍고 중 ↙•	하	15	
플라밍고 레프트 로우킥	레프트 플라밍고 중 ↙•	하	12	
플라밍고 레프트 힐	레프트 플라밍고 중 →•	중	18	오른발자세가 된다
플라밍고 레프트 액셀	레프트 플라밍고 중 ←•	상	32	
플라밍고킥 콤보	레프트 플라밍고 중 • • •	중, 중, 상	12, 10, 25	4번째 공격 히트시 체인지 가능
플라밍고킥 콤보 2번째 공격 ➡ 우 상단차기	레프트 플라밍고 중 • • •	중, 중, 상	12, 10, 20	여기서 중지하면 라이트 플라밍고로 전환, 레버를 길게 입력하면 왼발자세로 변환, 플라밍코킥 콤보 파생기
플라밍고킥 콤보 2번째 공격 ➡ 우 상단차기 ➡ 우 중단차기	레프트 플라밍고 중 • • • •	중, 중, 상, 중	12, 10, 20, 15	플라밍고킥 콤보 파생기
킬링 호크	레프트 플라밍고 중 ••	가드 불능	80	←로 캔슬 왼발자세가 된다
레프트 플라밍고 스텝핑	레프트 플라밍고 중 →	특수동작		
레프트 플라밍고 백대시	레프트 플라밍고 중 ←	특수동작		
레프트 플라밍고 횡이동 (화면 안쪽)	레프트 플라밍고 중 ↑	특수동작		
레프트 플라밍고 횡이동 (화면 바깥쪽)	레프트 플라밍고 중 ↓	특수동작		
라이트 힐렌스	레프트 플라밍고 중 ←•	중	21	오른발자세가 된다. 히트시 체인지 가능
플라밍고 사이드킥 콤보	레프트 플라밍고 중 • •	중, 중	12, 21	

● 라이트 플라밍고

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
라이트 잽	라이트 플라밍고 중 •	상	7	
레프트 백블로우	라이트 플라밍고 중 •	중	12	
플라밍고 레프트 소배트	라이트 플라밍고 중 •	상	25	
플라밍고 라이트 로우킥	라이트 플라밍고 중 ↙•	하	13	
플라밍고 레프트 스위프	라이트 플라밍고 중 ↙•	하	15	왼발자세가 된다
플라밍고 라이트 힐	라이트 플라밍고 중 →•	중	18	왼발자세가 된다
플라밍고 라이트 액셀	라이트 플라밍고 중 ←•	상	32	
플라밍고 라이트 사이드킥	라이트 플라밍고 중 •	중	20	
라이트 플라밍고 스텝핑	라이트 플라밍고 중 →	특수동작		
라이트 플라밍고 백대시	라이트 플라밍고 중 ←	특수동작		
라이트 플라밍고 횡이동 (화면 안쪽)	라이트 플라밍고 중 ↑	특수동작		
라이트 플라밍고 횡이동 (화면 바깥쪽)	라이트 플라밍고 중 ↓	특수동작		
레프트 힐렌스	라이트 플라밍고 중 ←•	중	21	왼발자세가 된다. 히트시 체인지 가능

● 던지기

기술명	커맨드	해제	공격력	비고
호크윈드	⁑	•	20, 10	
서프라이즈 썬더힐	접근해서 ⁑	•	20, 10	
스톰브링거	상대의 좌측면으로 접근해서 ⁑ or ⁑	•	38	5, 7, 6, 10
데스프레셔	상대의 우측면으로 접근해서 ⁑ or ⁑	•	22, 22	
페인킬러	배후에서 접근해서 ⁑ or ⁑		55	
뒤돈 상태에서 잡기	상대에게 배후를 보이고 있을 때 ⁑ or ⁑	• or •		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 던진 후에는 뒤를 향한다.
데몬 힐	↙←•	•	40	
소드 피시스로우	↙⁑	••	30	

코브라 바이트스로우	→•	•	30	
하단 흘리기	↙(or ↓) •+LR, or ↙ (or ↓) + •			
불 브레이카	→••	••	18, 12	

10단 콤보

커맨드	판정
라이트 플라밍고에서 • • • • • • • • • •	중 상 상 하 중 중 하 상 중 상
레프트 플라밍고에서 • • • • • • • • • •	중 상 상 하 중 중 하 상 중 상

에디 고르도

고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
원투펀치	• •	상, 상	6, 15	
데코판	↙ •	상	15	↙ • 연속 입력으로 연속적으로 발동 2번째 공격 후부터 상단으로 공격력 30
데코판 ➡ 물구나무	↙ •← •	상, 중	15, 12	
트로카 · 에 · 피아오	• •	하, 하	10, 10	레버 중립으로 주저앉기
트로카 · 에 · 피아오 ➡ 물구나무	• • ←	하, 하	10, 10	
트로카 · 에 · 피아오 · 바이아	트로카 · 에 · 피아오 중 • •	하, 하, 하	10, 10, 15, 15	
카베이린냐	→••	중	30	
레베르사오	••	중	16	
아우 · 바츄드	→ •	중	20	
아우 · 바츄드 ➡ 물구나무	→ •←	중	20	
아우 · 바츄드 ➡ 트로카 · 에 · 피아오	→ • ••	중, 하, 하	20, 10, 13	
하스티라 · 에 · 시바타	↙• •	하, 중	12, 25	
바이아	↙• •	하, 하	12, 15	사용 후 ← 입력으로 물구나무
콤비나소 · 바이아	↙• • •	하, 하, 하	12, 15, 15	사용 후 ← 입력으로 물구나무
바이아 · 사베사다스	↙• •••	하, 하, 중	12, 12, 20	
바이아 ➡ 마카코 · 엔페	↙• N •	하, 상	12, 15	마카코 · 엔페 이후 파생기술 연결 가능
하스티라 ➡ 라테라오 · 트로카	↙• N•	하, 중	12, 13	
사바 · 지라토리아	↑ or ↗ •	중	28	
마카코 · 엔페	← •	상	15	
마카코 · 엔페 ➡ 하스티라 · 에 · 시바타	← • • •	상, 하, 중	15, 12, 25	마카코 · 엔페 파생기술
콤비나소 · 마카코 · 엔페	← • • ••	상, 중, 중	15, 12, 25, 20	마카코 · 엔페 파생기술
콤비나소 · 프라콘	→ • • •	상, 상, 중	8, 10, 12	
사파 · 바이샤	↘ •	하	12	
마카코 · 데 · 라도	••	중	18	사용 후 ← 입력으로 물구나무
수이 · 시쥬	↑(or ↖ or ↗) ••	중	20	
수이 · 시쥬 ➡ 주저앉기	↑(or ↗ or ↖) •• ↙(or ↓)	중	20	
에스파다 ➡ 물구나무	→•	중	15	
벤린	←•	중	10	
지라르	→ •	특수동작		
지라르 ➡ 앉기	→ •↓	특수동작		
지라르 ➡ 바이샤슈타르	→ • •	하	20	
지라르 ➡ 아우또슈타르	→ • •	상	35	
벤린 · 프라다	→•	중	30	

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
벤린·프라다 ➡ 주저앉기	→● ↓	중	30	
벤린·프라다 ➡ 물구나무	→●←	중	30	
레베르사오·지라토리아	●●●	중, 중	16, 28	
비리바	↘●●	중	20	히트시 체인지 가능
가판요토 ➡ 물구나무	↘●	중	15	
가판요토 ➡ 주저앉기	↘● ↓ or ↙	중	15	
코토베라다	↘●	중	15	
메이오슈타르	일어서며 ●	중	15	
라도슈타르	일어서며 ●	상	25	
푸마사	↗●●	가드 불능	40, 40	←←입력으로 캔슬
기합 모으기	●●	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
헤란파고 ➡ 주저앉기	●●	중	21	
와스나	↖ or ↑ or ↗ ●●	상	21	
이즈카라디온	← ●	상	17	
콤보지라르	● ● ●	상, 상, 특수동작	6, 15	

● 앉은 상태

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
앉은 상태 ➡ 물구나무	앉은 상태에서 ↘●●	특수동작		
사베사다스	앉은 상태에서 ●●	중	20	
페인트 사베사다스	앉은 상태에서 ●● ●●	중	30	
도우프로	앉은 상태에서 ●● or 일어서며 ●●	중	12	
도우프로 ➡ 물구나무	앉은 상태에서 ●●← or 일어서며 ●●←	중	12	
도우프로 ➡ 주저앉기	앉은 상태에서 ●●↓ or 일어서며 ●●↓	중	12	
호레	앉은 상태에서 ↗ ●	중	15	

● 주저앉은 자세

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
주저앉기 ➡ 메이오슈타르	주저앉기 중 ●	중	10	
주저앉기 ➡ 사베사다스	주저앉기 중 ●●	중	20	
토우파온	주저앉기 중 ●●●	하, 하	12, 10	
아봐란시	주저앉기 중 ●●	중	25	
아봐란시·캔슬 킥	주저앉기 중 ●● ●	중	15	
콤비날·아봐란시	주저앉기 중 ● ●●	중, 중	10, 25	
트로카·에·아타카르	주저앉기 중 ●● ●●	중	20	
주저앉기 ➡ 아자슈타르 ➡ 트로카·에·피아오	주저앉기 중 ●● ●●	하, 하	12, 10, 10, 10	
주저앉기 ➡ 하단차기 ➡ 지라토리아	주저앉기 중 ● N ●	하, 중	7, 28	

● 징가

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
징가 (횡이동)	●●	특수동작		화면 안쪽으로 횡이동
징가 (횡이동)	↓●●	특수동작		화면 바깥쪽으로 횡이동
아르마다·프라다	징가(or 횡이동) 중 ↑●●	중	25	
아르마다·프라다 ➡ 주저앉기	징가(or 횡이동) 중 ↑● ↓	중	25	
아르마다·프라다 ➡ 비리바	징가(or 횡이동) 중 ↑●● ●●	중, 중	25, 20	
아르마다·프라다 ➡ 바이샤안보스슈타르	징가(or 횡이동) 중 ↑●● ↓●●	중, 하	25, 15	
라테라오·트로카	징가(or 횡이동) 중 ●●	중	15	
라테라오·트로카 ➡ 물구나무	징가(or 횡이동) 중 ● ←	15		히트 or 가드가 되면 물구나무에서 낮은 자세 상태가 된다.
바이샤·트로카	징가(or 횡이동) 중 ●	하	12	
바이샤·트로카 ➡ 물구나무	징가(or 횡이동) 중 ●←	하	12	
바이샤·트로카 페인트 ➡ 물구나무	징가(or 횡이동) 중 ●●←	하	12	
바이샤·트로카·에·에스페로	징가(or 횡이동) 중 ●N●●	하, 하	12, 25	
바이샤·트로카 ➡ 안보스슈타르	징가(or 횡이동) 중 ●●●	하, 중	12, 20	
콤비나소·우나	징가(or 횡이동) 중 ●●	상, 상	12, 15	

콤비나소 · 란사르	징가(or 횡이동) 중 ●● ●	상, 중	12, 20	펀치의 1번째 공격으로 ● 를 입력해 두면 2번째 공격 히트시 체인지 가능
콤비나소 · 우나 ➡ 에스케르다슈타르	징가(or 횡이동) 중 ●●N●	상, 상, 중	12, 15, 13	
파이스카	징가(or 횡이동) 중 ●●	상, 중	6, 6	
파이스카 ➡ 앉기	징가(or 횡이동) 중 ●●↓	상, 중	6, 6	
스페셜 · 콤비나소 · 요토리	징가(or 횡이동) 중 ●● ●● / ●● / ●●	상, 중, 중, 중, 중	6, 6, 25, 18, 20	
트로바온	징가(or 횡이동) 중 ●●	상	50	
아타카르 · 케이쇼	징가(or 횡이동) 중 ●	중	18	
빙가진봐	징가(or 횡이동) 중 ●●	하	17	

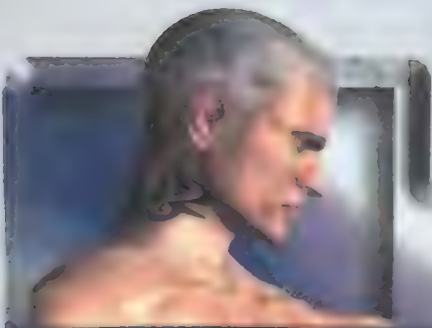
● 물구나무 자세

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
물구나무	→●●	특수동작		???
물구나무 ➡ 뒤로 굴러 앉기	물구나무 중 ←	특수동작		
물구나무 ➡ 앞으로 굴러 앉기	물구나무 중 ↘	특수동작		
물구나무 ➡ 전진	물구나무 중 →	특수동작		
물구나무 ➡ 앞구르기 ➡ 물구나무	물구나무 중→●●	특수동작		
물구나무 ➡ 낮은 자세	물구나무 중 ↓	특수동작		
물구나무 피하기 (화면 안쪽)	물구나무 중 ↑	특수동작		
물구나무 피하기 (화면 바깥쪽)	물구나무 중 ↓	특수동작		
물구나무 피하기 ➡ 하단 킥	물구나무 중 ↑(or ↓) ● or ↑(or ↓) ●	하	25	
파라푸조	물구나무 중 ●	특중, 상	12, 12	
물구나무 ➡ 파라푸조 트로카 · 에 · 피아오	물구나무 중 ●●●	특중, 상, 하, 하	12, 12, 10, 13	
물구나무 ➡ 트로카 · 에 · 피아오	물구나무 중 ● ●	하, 하	10, 13	
물구나무 ➡ 트로카 · 에 · 피아오 ➡ 물구나무	물구나무 중 ● ●←	하, 하	10, 13	
물구나무 ➡ 테하슈타르	물구나무 중 ●	하	15	
물구나무 ➡ 테하슈타르 페인트 ➡ 물구나무	물구나무 중 ●←	특수동작		
브카온	물구나무 중 ↓●●	중	25	히트시 체인지 가능
물구나무 ➡ 레프트 펀치	물구나무 중 ●	중	10	
물구나무 ➡ 라이트 펀치	물구나무 중 ●	중	10	
물구나무 ➡ 라이트 펀치 바이사 · 트로카 ➡ 물구나무	물구나무 중 ● ●←	중, 하	10, 12	
물구나무 ➡ 바이사 · 트로카 로슈타르	물구나무 중 ● ●●	중, 하, 하		
물구나무 ➡ 바이사 · 트로카 페인트 ➡ 물구나무	물구나무 중 ● ●●←	중, 하	10, 12	
물구나무 ➡ 레프트 펀치 ➡ 하스티라 · 에 · 시바타	물구나무 중 ● ● ●	중, 하, 중	10, 15, 25	2번째 공격부터는 / ● 로 시작하는 기술로도 전환 가능
물구나무 ➡ 앞구르기 ➡ 크로스 촙	물구나무 중 →→●●	중	15	
물구나무 ➡ 히라타뇨	물구나무 중 ↑● or ↑ ●	중	10	
물구나무 ➡ 히라타뇨 ➡ 주저앉기	물구나무 중 ↑●↓ or ↑ ●↓	중	10	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
에로지아	접근해서 ●	●	30	
페스코소 · 아칠라르	접근해서 ●	●	30	
아우마 · 아칠라르	상대의 좌측면으로 접근해서 ●+● or ●	●	40	던지는 중에 체인지 가능
치그리 · 스핀	상대의 우측면으로 접근해서 ● or ●	●	42	
페스코소 · 그로	배후에서 접근해서 ● pr ●	불가	60	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 ● or ●			상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
뷔라르	←/↓\→●●	●●	55	

● 10단 콤보

커맨드	판정
●●● ● ●● ●●●● ●● ●● / ●● / ●●	중 중 상 상 중 중 상 중 중 중
●●● ● ●●●	중 중 상 상 하

브라이언 퓨리

● 고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
소크 · 클럽	→••	상	26	
원투 로우킥	• ••	상, 상, 하	6, 8, 13	
스토핑	←•	상	20	
스토핑 페인트 니	←• •	상, 중	20, 12	
슬라이서	→→•	중	36	
개틀링 컴비네이션	• •• •	중, 중, 중, 하	18, 11, 10, 12	
스토핑 페인트 스트레이트	←• •	상, 상	20, 12	
라이징 컴비네이션	→• •• •	상, 상, 중, 중	8, 8, 11, 14	
퀵 소바트	••	중, 상	18, 16	
스나이퍼 소바트 콤보	→•• •	상, 중, 상	18, 14, 18	
서전 크로스 컴비네이션	• ••	상, 상, 중	6, 15, 17	
레프트 보디 블로우	↘•	중	10	라이트닝 블로우의 1번째 공격
라이트닝 블로우	↘• • • •	중, 중, 중, 중	10, 15, 12, 11	기술 도중 →•로 라이트 보디 블로우 연결 가능
라이트 보디 블로우	↘ •	중	18	
마하펀치	→→ •	상	30	
더블 보디 블로우	↘• •	중, 중	10, 16	
보디 어퍼	일어서며 •	중	18	히트시 아토믹 블로우 연결 가능
아토믹 블로우	보디 어퍼 히트 후 → •	중, 던지기	18, 21	
리프트 어퍼	일어서며 •	중	18	히트시 체인지 가능
데빌 크로우	횡이동 중 •	상	33	
블레이징 컴비네이션	• •• •	상, 상, 중, 하	6, 8, 11, 12	
개틀링 플러스 원	• •• •	중, 중, 중, 중	18, 11, 10, 14	
스토핑 트리플 펀치	←• •• •	상, 상, 중, 중	20, 12, 11, 14	
팬텀 크로우	횡이동 중 • •	중	28	카운터 히트시 비틀거림
스네이크 찡	••or ↓(or ↓) ••	중, 중	14, 21	
스나이퍼 소바트	↑ or ↗ •	중	25	
플라잉 휠	↑ or ↗ •	중	제자리 21, 전방 22	
니 크래쉬	일어서며 •	중	22	
더블 니 크래쉬	일어서며 • •	중, 중	22, 16	
퀵 로우킥	↓•	하	9	
레그 스매쉬	↘•	중	23	
스네이크 컴비네이션	•• •• •	상, 상, 상, 상, 상	6, 15, 21, 17, 21	마지막 공격은 마하펀치, 3번째 공격에 →• 로 캔슬 가능, 4번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동
스네이크 엣지	↘•	하	17	사이클론 엣지 모션변경
사이드 해머	횡이동 중 •	상	26	
그래비톤 해머	←••	가드 불능	60	
퀵 그래비톤 해머	→••	가드 불능	21	
스웨이	↓↙←	특수동작		
스웨이 & 스매쉬	↓↙←N •	상	21	히트시 상대가 뜬다
서전 크로스 플러스 원	• •• •	상, 상, 중, 상	6, 15, 17, 16	
라이트 백너클	← •	상	16	→• 입력으로 캔슬
더블 백너클	← ••	상, 상	16, 17	첫 번째 공격 중 →• 로 캔슬 가능, 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동
마하 컴비네이션	← •• •	상, 상, 상	16, 17, 21	첫 번째 공격 중 →• 로 캔슬 가능, 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동

슬래쉬 컴비네이션(A)	← • •	상, 중	16, 23	첫 번째 공격 중 →• 입력으로 캔슬
슬래쉬 컴비네이션(B)	← •• •	상, 상, 중	16, 17, 23	첫 번째 공격 중 →• 로 캔슬 가능, 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동(2번째 공격을 캔슬해도 레그 슬러시는 나간다)
아토믹 컴비네이션(A)	• • • •	상, 상, 상, 중	6, 15, 21, 23	3번째 공격 중 →• 입력으로 캔슬 가능
아토믹 컴비네이션(B)	• • •• •	상, 상, 상, 상, 중	6, 15, 21, 17, 23	3번째 공격 중에 →• 로 캔슬 가능, 4번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 횡이동(4번째 공격을 캔슬해도 레그 슬러시는 나간다)
프리즈 컴비네이션	← • •• •	상, 상, 중, 하	20, 12, 11, 12	
쇼트 어퍼	일어서며 ••	중	12	
사이드 로우	↓ ••	하	15	
플라잉 니일 킥	→ ← •	상	25	
기합 모으기	••	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
니 브레이크	← •	중	17	
도발	••	중	0	
스네이크 슬래쉬	→ →•	중	30	
하단 흘리기	↙(or ↓) • or ↙(or ↓) •	흘리기		
마하킥	→ •	상	32	
쵸핑엘보	←•	중	22	히트시 체인지 가능
스토맥 블로우	↙•	중	18	
패링	←••	흘리기		브라이언 전용 상중단 펀치 흘리기, 성공 후 •로 추가타, 흘리기에 따라 공격이 변화

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
DDT	접근해서 •	•	30	
낙하식 브레인 버스터	접근해서 •	•	30	
프리 폴	상대의 좌측면으로 접근해서 • or •	•	40	
니 블래스트	상대의 우측면으로 접근해서 • or •	•	40	
헤머 스로우	배후에서 접근해서 • or •		60	던지기 중에 체인지 가능
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 • or •			상대 위치에 따라 변화
데스 메신저	접근 ↓ ↘••	••	10, 8, 27	

10단 콤보

커맨드	공격판정
[illegible]	상중중중상상상상중상
[illegible]	상중중중상상중중
[illegible]	상중중중상상상상

줄리아 창(JULIA CHANG)

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
통천포	• • •	상, 중, 중	10, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
통천포	↘• •	중, 중	8, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
전소퇴	앉으며 •	하	10	전소퇴는 서서 •로부터 이어진다
전소십자파	앉으며 ••	하, 중	10, 21	

기술명	커맨드	판정	공격력	비고
전소연퇴	앉으며	하, 상	10, 23	
전소선퇴	앉으며 ↓	하, 하	10, 10	
창공포	일어서며	중	15	
열진답	대점프 시작시	중	35	
참추	일어서며	중	15	
참추통천포	일어서며	중, 중, 중	18, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
돌쌍장		중(가드 후 비틀거림)	25	
봉추	↘	중	10	대전봉추로 전환될 경우는 15, 21이 된다.
대전봉추	봉추 히트 중	봉추 후에만 들어감	21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
충퇴	↘	중	17	
배후잡기	히트 후 ←	상	12	
후소퇴	앉아 전진 시작시	하	12	
천궁퇴	후소퇴 중	상	15	
[illegible]	→	가드 불능	50	
전신퇴		상	20	전소퇴로 이어진다
호신주	→	중	10	
질보장권	↓↘	중	14	
연권		상, 중	5, 8	레버 → 입력시 공격력 10, 8
질보봉주	↓↘	중	20	
참추봉주	일어서며	중, 중	15, 22	
창궁퇴	↘	중, 하, 상	8, 12, 15	
창궁퇴		중, 하, 상	12, 12, 15	
창궁퇴		상, 중, 하, 상	10, 5, 12, 15	
참격		중	15	
연권대전봉추		상, 중, 중	10, 15, 21	1번째가 카운터이어야만 3번째까지 이어진다. 첫 번째 공격력은 상대 공격에 따라 변화한다. 3번째 공격 히트시 체인지 가능
충퇴통천포		특중, 중, 중	8, 9, 25	3번째 공격 히트시 체인지 가능
연권상단각		상, 중, 상	10, 8, 20	
연권하단각		상, 중, 하	10, 8, 10	
참추전소연퇴	일어서며	중, 하, 상	15, 12, 23	
참추전소십자파	일어서며	중, 하, 중	15, 12, 21	
참추전소선퇴	일어서며 ↓	중, 하, 하	15, 12, 10	
참추창궁퇴	일어서며	중, 중, 하, 상	18, 5, 12, 15	
참격전소연퇴		중, 하, 상	15, 12, 23	
참격전소십자파		중, 하, 중	15, 12, 21	전소퇴는 서서 부터 이어진다
참격전소선퇴	↓	중, 하, 하	15, 12, 10	
참격통천포		중, 중, 중	18, 5, 21	3번째 히트시 체인지 가능
참격창궁퇴		중, 중, 하, 상	18, 5, 12, 15	
참격봉주		중, 중	15, 22	
봉추상단각	↘	중, 상	10, 20	
봉추하단각	↘	중, 하	10, 10	
신각전소연퇴		상, 하, 상	20, 12, 23	
신각전소십자파		상, 하, 중	20, 12, 21	
신각전소선퇴	↓	상, 하, 하	20, 12, 10	
호신연공	→→	중, 중	10, 15	딜레이 가능
천포	→	중	15	히트시 체인지 가능
질보연주	↓↘	중, 중	14, 21	딜레이 가능
붕권	→	중	21	
도발	+	특수동작		
기합 모으기		특수동작		1번째 공격이 카운터가 된다. 발동 중 가드 데미지
운페일월파		중	28	히트시 체인지 가능
충란비봉주	↘ →	중, 중, 중	12, 15, 25	
충추	횡이동 중	중	21	
섬신후소퇴		하	12	
이합천퇴		상	17	

PlayStation 2 POWER 공략왕

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
데스 밸리 봄	접근해서		35	
피셔맨즈 스플렉스	접근해서		30	
불도킹 헤드록	상대 좌측면으로 접근해서 or		40	
줄리아라나	상대 우측면으로 접근해서 or		45	
카프 브란딩	상대 배후로 접근해서 or		50	
뒤돌아잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다
풀넬슨 스플렉스	접근해서 ↘		37	
매드 액스	접근해서 ↓↙←→		14, 14, 14	
프론트 스플렉스	접근해서 ↓↙		30	
재패니즈 오션사이클론 봄	접근해서 ↓↙↓↙		45	
하단 올리기	↙(or ↓) or ↙(or ↓)			

10단 콤보

커맨드	판정
[illegible]	상 중 중 중 하 상 중 상 하 중
[illegible]	상 중 중 중 하 상 중 하 중 중(던지기)
[illegible]	상 중 중 중 하 상 중 중 하 중

건잭(GUN JACK)

고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
힙 프레스	↘	중	20	
스프링 해머펀치	다운 중 ↓	중	12	블러드 팡으로 연결가능
머신건 너클	↙	하, 하, 하, 하, 하, 중	15, 15, 15, 15, 15, 40	
머신건 너클PJ	↓↙	하, 하, 하, 중	18, 25, 25, 40	
스트레이트 ➡ 엘보 ➡ 어퍼		상, 중, 중	12, 15, 20	3번째 공격 히트시 체인지 가능
해머 콤보		상, 상, 중	18, 15, 18	
더블 해머	or 일어서며	중, 중	21, 22 or 21, 17	
스윙 L 너클	앉은 상태에서 전진 중	중, 중, 중	15, 12, 15	
스윙 R 너클	앉은 상태에서 전진 중	중, 중, 중	15, 10, 15	
메가톤펀치	←↙↓↘	중	33	풀린 히트시 49
파워 시저스	→→(or → or →)	중	17	
히프프레스	↗	중	26	
와일드 스윙	↓↘	중, 중, 중, 상	12, 15, 15, 30	
기가톤 펀치	←↙↓↘→(이후에 레버 1회전)	가드 불능	20, 40, 60, 80, 199	
블러드 팡	제자리 앉기 or 히프프레스 후	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
블러드 팡	제자리 앉기 or 히프프레스 후	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
제자리 앉기	↓	특수동작		
해머 러시 로우	↓ ↓	하, 하, 중, 중, 하	10, 8, 12, 12, 8	
해머 러시 미들	↓ ↘	하, 하, 중, 중, 중	10, 8, 12, 12, 15	
해머 러시 하이	↓ →	하, 하, 중, 중, 상	10, 8, 12, 12, 12	
해머 러시 로우	↓↘ ↓	중, 중, 하	15, 12, 8	해머 러시 로우의 바리에이션
해머 러시 미들	↓↘ ↘	중, 중, 중	15, 12, 15	해머 러시 미들의 바리에이션

해머 러시 하이	↓↘• •→•	중, 중, 상	15, 12, 12	해머 러시 하이의 바리에이션
해머 러시 로우	↓↘•↓•	중, 하	10, 8	해머 러시 로우의 바리에이션
해머 러시 미들	↓↘•↓•	중, 중	15, 10	해머 러시 미들의 바리에이션. 스윙R너를의 3번째 공격으로 전환 가능
해머 러시 하이	↓↘•↓•	중, 상	10, 12	해머 러시 하이의 바리에이션
브라보 너클	↓••	중	45	히트시 체인지 가능
시저스 엘트다운	→(or →) •• ••	중, 하	17, 15	
시저스 메가톤	→(or →) •• ↘•	중, 중	17, 25	
엘트다운	앉은 상태에서 ↘••	하	21	
앉기 & 히프프레스	제자리 앉기 중 ••	중	35	
메가톤 스위프	←/↓↘•	하	25	
메가톤 스트라이크	앉은 상태에서 • •	하, 중	10, 25	
바이올런스 어퍼	일어서며 •	중	20	히트시 체인지 가능
코자크 콤보	↙• • • • •	하, 하, 하, 하, 하, 하	18, 12, 10, 12, 12, 12	
어퍼 러시	↘• • • •	중, 중, 중, 중	10, 15, 10, 15	
익스플로더	←/↓↘→↘•	중	22	히트시 체인지 가능
다크니스 커터	→••	가드 불능	101	
헤드 슬라이딩	→(or →) ••	중	25	후반은 하단
다이브보머	••(•• ••로 비상거리 증가)	가드 불능	60	거리에 따라 데미지 증가(•• 60, •• •• 70, •• •• •• 80)
라이트닝 핸드	↘••	하	12	
체르노	앉은 상태에서 ••	하	21	
기합 모으기	••	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
파뽓건	←••	상, 상, 상, 상, 상	7, 5, 5, 5, 21	
파뽓건 어설트	←••	중	27	
파뽓건 스나이프	황아둠 중 •	상	22	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
지조 크러시	접근해서 ••	•	35	
리프트 업슬램	접근해서 ••	•	30	
사이드 리프트 스로우	상대 좌측면으로 접근해서 •• or ••	•	40	던지기 중 체인지 가능
행잉 넥 스로우	상대 우측면으로 접근해서 •• or ••	•	40	
스파이널 크래쉬	상대 배후에서 접근해서 ••		30, 40	
데스슈트	상대 배후에서 접근해서 ••		70	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 •• or ••	• or •		상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다
파일 드라이버	접근해서 ↗→••	••	58	
백 브레이커	접근해서 ↓↙←•	•	45	
피라미드 드라이버	접근해서 ↓↘→•	•	40	
캐터펄트 스로우	접근해서 ↘••	•	30	
캐터펄트 스로우 플러스	접근해서 ↘↘••	•	30	
퍼니쉬먼트 드롭	접근해서 ↗••	•	30	
퍼니쉬먼트 메가톤	접근해서 ↗•• ↓↘•	불가	33	풀린 히트 시 49. 히트 직전에 • 로 가드 가능
슬로핑 다운	접근해서 ↙••	•	32	
조 브레이커	접근해서 →→••	•	35	
헬프레스	↘••		25	정면에서 접근한 경우에만 성공
페이스빼서	헬프레스 성공 후 ••		10	
건 볼	상대가 앉아있을 때 접근해서 ↓•• or ↓••	••	40	

● 10단 콤보

커맨드	판정
↓• • • • • • • • •• ••	하 하 하 중 중 중 중 중 중 중
↓• • • • • • • • ↓•• ••	하 하 하 중 중 중 중 중 하 중
↗• • • • • • • • •• ••	상 중 하 하 하 중 중 중 중 중

미시마 헤이하치

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
원투펀치	●·●	상, 상	5, 8	공격력은 레버 앞 입력시 6, 8
나선습인각	↗●·●	상, 하	25, 15	
풍신권	→N↓↘●	특중	25	히트시 체인지 가능
공참각	→→→●	중	30	가드시 비틀거림
오른 발끝치 올려차기	→●	중	27	
발끝치 올려차기	일어서며 ●·●	중중	12, 8	
섬광열권	●·●·●	상, 상, 중	5, 8, 18	공격력은 레버 앞 입력시 6, 8, 18. 3번째 공격 딜레이 가능
파쇄축	●●●	중	25	히트나 가드 시키지 못하면 자신이 5 데미지
뇌신권	→N↓↘●	중	31	클린 히트시 52
귀곡연권	●·●·●	상, 상, 상	5, 8, 18	공격력은 레버 앞 입력시 6, 8, 18
무쌍연권	↘●·●	중, 중	8, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
나락쓸기	→N↓↘●·●·●	하하하	15, 13, 13	
나락쓸기 ➡ 발끝치 가르기	나락쓸기 중 레버 중립 ●·●	중, 중	14, 21	
왼 발끝치 올려차기	→→●	중	24	
봉권	↓↘→●	중	30	클린 히트시 45
격참각	→N↓↘●	중	35	
지참각	→N↓↘●	하	21	
리선공인각	↗●·●	중, 중	17, 22	
귀신권	→→●	중	30	히트시 체인지 가능
영족	←←N●●	특수이동		
기와깨기	앉으면서 ●	중	15	
기와깨기 ➡ 봉권	앉으면서 ●·●	15, 26		
귀하타	상대 다운시 ↓●	다운공격	25	
귀와	↓●	가드 불능	70	
나락쓸기 ➡ 뇌신권	→N↓↘●·●·●N●	하, 하, 하, 중	15, 13, 13, 21	나락쓸기 1, 2번째부터 뇌신권이 나간다. 뇌신권을 할 때에는 레버 중립, 나락쓸기 1번째 공격부터 시작되는 뇌신권의 공격력은 37
나생문	←●	중	25	
다문살·일	→●←●●	상, 중, 중	6, 21, 25	
다문살·이	→●←●●	상, 중, 중	6, 21, 30	
일철	귀와 중 상대 오른발 히트시 발동	반격기	상대 기술에 따라 변화	
강장타	●●	중	22	
격강장타	→●●●	중	25	
귀곡강장타	●·●·●●●	상, 상, 중	5, 8, 22	레버 앞 입력시 6, 8, 22
도발	●●	특수동작		
기합 모으기	●●	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
귀곡강장파 벽	●·●·●●● or ●	상, 상, 특수동작	5, 8	레버 앞 입력 시 6, 8
불단깨기	←●	중	22	
관음제	일어서며 ●	중	24	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
목 부러뜨리기	접근해서		30	
금강락	접근해서		30	
단두수	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	
나락	상대의 우측면으로 접근해서 or		46	
인왕쇄	상대의 배후로 접근해서 or	불가	60	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or			상대 위치에 따라 변화
초박치기	접근해서 →		33	
박치기 대결	접근해서 →		33	상대가 폴, 레이, 진, 헤이하치, 브라이언일 경우에만 발동, 로 반격

● 10단 콤보

커맨드	판정
	상 상 상 하 하 중 상 상 중 중
	상 상 상 하 하 중 상 상 중 중
	상 상 상 하 하 중 상 중 중 중
→	상 상 상 상 상 상 중 중 하 상 중 상

카자마 준(KAJAMA JUN)

● 고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
수연경		상, 중	4, 15	
귀신죽이기	→(5프레임)	중	15	↓로 캔슬 가능, 히트시 체인지 가능
진공 걸어차기		하, 하, 하	14, 14, 14	태산백로로 이어진다
걸어차기 류운추		하, 하, 하, 중	14, 14, 15, 25	
류운추		중, 중	15, 21	다운된 상대에게도 맞는다(그럴 경우 공격력은 20)
수경 아래차기		상, 하	4, 7	
참연경		상, 중	4, 10	
백로유무		특중, 상, 상, 중	7, 10, 10, 25	
안개차기	→(5프레임)	상	25	
시운 이단차기	↓	하, 상	5, 20	
귀신떨구기	→(5프레임)	중, 중, 가드 불능	30, 40, 40	레버를 계속 입력하면 3회전, 1 ➡ 3회전 중에 레버를 떼면 퀵
걸어차기 백로유무		하, 특중, 상, 상, 중	14, 7, 10, 10, 25	
수연시운		상, 중, 하, 상	4, 15, 15, 20	
태산백로		특중, 상, 상, 상	7, 10, 10, 12	수연충퇴 or 수연시운으로 이어진다
수연충퇴		상, 중, 중	4, 15, 14	루프한다, 차연경 or 수경 걸어차기로 이어진다
수경 걸어차기		상, 하, 하, 하	4, 14, 14, 14	
안개장권	→(5프레임)	중	15	
용차차기	←	중	20	히트시 체인지 가능
용차차기 걸어차기	←	중, 하, 하, 하	20, 14, 14, 14	첫 번째 공격 히트시 체인지 가능
용차차기 귀신죽이기	←	중, 중	20, 15	1, 2번째 공격 히트시 체인지 가능
태산백로 걸어차기		특중, 상, 상, 상, 하, 하, 하	7, 10, 10, 12, 14, 14, 14	루프
백로하단각	↓	특중, 상, 상, 하	7, 10, 10, 20	

PlayStation 2

POWER 공략왕!

기술명	커맨드	판정	공격력	비고
항원	일어서며 or 일어서며 ←	중	22	는 뒤로의 이동량이 크다. 대미지는 18, 히트시 체인지 가능
창창장	↙	중	16	히트시 체인지 가능
류운이단차기	앉는 중 or 일어서며	중, 중, 중, 중	10, 10, 10, 10	
연추	← or 횡이동 중	8		
연추 ➡ 채화	← or 횡이동 중	중, 중	8, 15	
연추 ➡ 이슬장권	← or 횡이동 중	중, 중	8, 15	이슬장권에서 연계로 전환 가능
연추 ➡ 이슬걸어차기	← or 횡이동 중	8, 15		이슬걸어차기에서 연계로 전환 가능
후축퇴		상	21	기술 발동시 흘림효과 있음
스미레	←	하	16	카운트 히트한 경우 던지기로 전환
미아비	앉은 상태에서 ↘	하	12	
쯔바키	횡이동 중	상	18	
이슬장타	→	중	25	
시경	일어서며	중	19	
압경		중	22	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
팔십자굳히기	접근해서		30	
뱀돌리기	접근해서		30	
거미얽기	상대 좌측면으로 접근해서 or		40	
풍차	상대 우측면으로 접근해서 or		40	
종쾌기	상대 배후로 접근해서 or		45	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or			상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다
벚꽃	접근해서 ←		40	
백산	접근해서 ↘		35	
상 · 중단반격기	상대의 공격에 맞추어 ← or ←			
제비꽃베기	← (카운터 히트시)		22	

10단 콤보

커맨드	판정
(일어서며)	중 상 중 상 중 하 중 하 중 중
(일어서며)	중 상 중 상 중 하 상 상 하 상

백두산

고유기

기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
버터플라이 킥		상, 상, 중, 상	15, 12, 12, 25	소점프에서도 가능
버터플라이 니들	↓	상, 상, 중, 하	15, 12, 12, 10	소점프에서도 가능
스매쉬킥		상, 상, 하	15, 12, 5	
브레이크 니들		상, 하	15, 8	
블랙 위도우		상, 상, 상, 중, 중	15, 12, 15, 18, 10	소점프에서도 가능. 5번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환
힐 나이프	→	중, 중	22, 10	2번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고 전환 가능
알바트로스	일어서며	중, 중, 중	13, 16, 10	↘ 후에도 사용 가능(공격력은 15, 25, 10). 3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능

기술명	커맨드	판정	공격력	비고
킬링 블레이드	→→●	중	30	
백러시	↓(or ↓) ●● ● ●	하, 중, 중, 중	7(10), 10, 15, 25	4번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고 전환 가능
백러시 니들	↓(or ↓) ●● ● ↓●	하, 중, 중, 하	7(10), 10, 15, 15	
헤머 힐	→→●	중	15	
헌팅 호크	↗● ●●	중, 중, 상	15, 8, 25	
윙 블레이드	→N↓↘●	중	25	히트시 체인지 가능
브레이크 블레이드	● ●●	상, 하, 중	15, 8, 25	3번째 공격 히트시 체인지 가능
트리플 스레트	→● ●●	중, 상, 상	30, 15, 15	
스타라이트 블레이드	↗N● ↓ ●●	상, 하, 중	25, 8, 25	소점프 후 버튼 입력, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
웨이브 니들	일어서며 ● ● ●	상, 중, 하	12, 10, 10	
히트 디스트럭션	일어서며 ● ● ●●	상, 상, 중, 중	12, 15, 18, 10	4번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
허리케인 디스트럭션	일어서며 ● ● ● ●●	상, 상, 중, 상, 상	12, 15, 18, 15, 15	
패링	상대의 펀치공격에 맞춰 ←●●	흘리기		백두산 전용 상, 중단 펀치 흘리기 ←●●로 플라밍고로 전환 가능
본 스팅거	↗●	상	22	
바틀 커트	←●	상	15	
스텔스 니들	←●	중	17	
플래싱 할버트	●●	상, 상	12, 12	종료 후 ← or →로 플라밍고 전환 가능
레이스 해머	횡이동 중 ●	중	8	
힐 랜스	←●	중	14	
힐 액스	↗●	중	17	
원투펀치 ➡ 버터플라이 킥	● ●● ● ● ●	상, 상, 상, 상, 중, 상	5, 10, 15, 12, 12, 25	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
원투펀치 ➡ 버터플라이 니들	● ●● ● ● ●	상, 상, 상, 상, 중, 하	5, 10, 15, 12, 12, 10	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
원투펀치 ➡ 윙 블레이드	● ●● ●●	상, 상, 상, 하, 중	5, 10, 15, 8, 25	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
원투펀치 ➡ 블랙 위도우	● ●● ● ● ●●	상, 상, 상, 상, 상, 중, 중	5, 10, 15, 12, 15, 18, 10	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
원투펀치 ➡ 실버 맨티스	● ●● ● ● ● ●●	상, 상, 상, 상, 상, 중, 상, 상	5, 10, 15, 12, 15, 18, 15, 15	3번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
기합 모으기	●●	특수동작		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지

● 플라밍고 자세

기술명	커맨드	판정	공격력	비고
플라밍고	←●	축이동		
플라밍고 무브	플라밍고 중 → or ← or ↑ or ↓	축이동		
힐 헌터	플라밍고 중 ←● 또는 ←←●	상	21	
힐 커너	플라밍고 중 ●	중	15	
마하니들	플라밍고 중 ↓(or ↙ or ↘)●	GK	7	
플라밍고 웨이브 니들	플라밍고 중 ● ● ●	중, 중, 하	15, 15, 10	
플라밍고 디스트럭션	플라밍고 중 ● ● ●●	중, 상, 중, 중	15, 10, 18, 10	4번째 공격을 ← or →로 캔슬해서 플라밍고로 전환 가능
플라밍크 허리케인	플라밍고 중 ● ● ● ●●	중, 상, 중, 상, 상	15, 10, 18, 15, 15	
스네이크 킥	↓(or ↓)● ● ↓●	하, 하, 하	12, 7, 7	
스네이크 블레이드	↓(or ↓) ● ● ●	하, 하, 중	12, 7, 15	3번째 공격 히트시 체인지 가능
트릭 스매쉬	↗N● ●	중, 상	25, 20	소점프 후 버튼 입력
트릭 니들	↗N● ↓ ●	상, 하	25, 8	소점프 후 버튼 입력
실버 맨티스	● ● ● ● ●●	상, 상, 상, 중, 상, 상	15, 12, 15, 18, 15, 15	

플레임 호크	일어서며	중, 중, 상, 상	13, 16, 15, 15	↘ 후에도 사용 가능(공격력은 15, 25, 15, 15)
힐 익스플로전	↗	가드 불능	40	←→로 캔슬가능, 플라밍고로 전환

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
헤어 헤드 스로우	접근해서		30	
블루 샤크 스로우	접근해서		30	
포트 사이드 스로우	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	연진 후 체인지 가능
스타보드 사이드 스로우	상대의 우측면으로 접근해서 or		40	
스타피시 스로우	배후에서 접근해서 or	불가	50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 상대 접근시 or			상대 위치에 따라 변화
스워드 피시 스로우	접근해서 ↙		30	
코브라 바이트 스로우	접근해서 →→		30	
브레이커	접근해서 →			

10단 콤보

커맨드	판정
	상 상 상 하 중 중 중 하 중 가드 불능
	상 상 하 중 중 중 중 중 하 중

미쉘 창(MICHELLE CHANG)

던지기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
통천포		상, 중, 중	10, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
통천포	↘	중, 중	8, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
전소퇴	앉으며	하	10	전소퇴는 서서 에서 이어짐
전소십자파	앉으며	하, 중	10, 21	
전소연퇴	앉으며	하, 상	10, 23	
전소선퇴	앉으며 ↓	하, 하	10, 10	
창공포	일어서며	중	15	
열진답	대점프 시작시	중	35	
참추	일어서며	중	15	
참추통천포	일어서며	중, 중, 중	18, 5, 21	
쌍장		중	25	가드시 비틀거림
붕추	↘	중	10	
대전붕추	붕추 히트 중	붕추 히트 후 들어감	21	히트시 체인지 가능
충퇴	↘	중	17	
배후잡기	히트 후 ←	상	12	
후소퇴	앉아 전진 시작시	하	12	
천궁퇴	후소퇴 중	상	15	
절초통천포	→	가드 불능	50	
전신퇴		상	20	전소퇴로 이어짐
호신연공	→→	중, 중	10, 15	
천포	→	중	15	히트시 체인지 가능
전신퇴		상	20	전소퇴로 이어짐

호신주	→	중	10	
질보장권	↓↘	중	18	
연권		상, 중	10, 8	
질보봉주	↓↘	중	20	
참추봉주	일어서며	중, 중	15, 21	
창궁퇴	↘	중, 하, 상	8, 12, 15	
창궁퇴		중, 하, 상	12, 12, 5	
창궁퇴		상, 중, 하, 상	10, 5, 12, 15	
참격		중	15	
연권대전봉추		상, 중, 중	10, 15, 21	첫 번째가 카운터이어야만 3번째까지 이어짐. 첫 번째 공격력은 상대의 위치에 의해 변동한다. 히트시 체인지 가능
흉퇴통천포		하, 중, 중	8, 9, 25	3번째 공격 히트시 체인지 가능
연권상단각		상, 중, 상	10, 8, 20	
연권하단각		상, 중, 하	10, 8, 10	
참추전소연퇴	일어서며	중, 하, 상	15, 12, 23	
참추전소십자파	일어서며	중, 하, 중	15, 12, 21	
참추전소선퇴	일어서며 ↓	중, 하, 하	15, 12, 10	
참추창궁퇴	일어서며	중, 중, 하, 상	18, 5, 12, 15	
참격전소연퇴		중, 하, 상	15, 12, 23	
참격전소십자파		중, 하, 중	15, 12, 21	
참격전소선퇴	↓	중, 하, 하	15, 12, 10	
참격통천포		중, 중, 중	18, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
참격창궁퇴		중, 중, 하, 상	18, 5, 12, 15	
참격봉주		중, 중	15, 21	
봉추상단각	↘	중, 상	10, 20	
봉추하단각	↘	중, 하	10, 10	
신각전소연퇴		상, 하, 상	20, 12, 23	
신각전소십자파		상, 하, 중	20, 12, 21	
신각전소선퇴	↓	상, 하, 하	20, 12, 10	
[illegible]	↓↘	중	20	
전질보	→	상	25	
[illegible]	횡이동 중	중	15	클린 히트시 22
궁보	횡이동 중	특중	12	
[illegible]	횡이동 중	중	25	
이기각	횡이동 중	중, 상	16, 18	
호쌍연퇴	↘	중, 중	14, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
프론트 스플렉스	접근해서		30	
피셔맨즈 스플렉스	접근해서		30	
블리자드 스플렉스	상대의 좌측면으로 접근해서 or		40	
서잔크로스 스플렉스	상대의 우측면으로 접근해서 or		40	
저먼 스플렉스	상대의 배후에서 접근해서 or		45	
저먼 스플렉스	배후잡기 중 ↓		45	
뒤돌아잡기	뒤돈 상태에서 or			상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
풀넬슨 스플렉스	접근해서 ↘		37	

● 10단 콤보

커맨드	판정
	상 중 중 중 하 상 중 상 하 중
	상 중 중 중 하 상 중 하 중 중(던지기)
	상 중 중 중 하 상 중 중 하 중

안나 윌리암즈 [ANNA WILLIAMS]

고유기

기술명	커맨드	판정·종류	공격력	비고
원투펀치	●●	상, 상	4, 10	● 로 레프트 하이킥으로 이어진다. 레버 앞 입력시 공격력 5, 10
쌍장파	→→●● or 일어서면서 ●● or →●●	중	20(30)20	클린 히트시 30(→●●의 데미지는 5로 클린 히트하지 않는다)
트리플 스매쉬	● (↘●) ●●	상(중), 상, 상	4, 10(10), 15	↘● 로 시작할 경우 2번째 공격력이 15
더블 스매쉬	●●	상, 상	10, 15	
PK 콤보	●●	상, 상	10, 20	
PDK 콤보	●↓●	상, 하	10, 10	
니일 킥	↓↘→●(or →●)	중	20(30)	클린 히트시 30
플래쉬 콤보	↘● ●●	중, 상, 상	10, 10, 6	4번째 공격에 ●로 하단 킥으로 연결가능. 데미지 8
래피드킥 콤보	↘● ●●●	중, 상, 상, 상	10, 6, 8, 15	
어퍼 스트레이트	↘● ●	중, 상	10, 15	마지막에 ●로 트리플 스매쉬로 파생한다
헌팅킥 콤보	↗(↑) ●●●	상, 하, 상	20, 10, 14	3번째에 ●입력 후 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
레이브킥	↓● N ● or 앉은 상태에서 ● N ●	특중, 중	5, 10	
본커터	→→→●(or ↗●)	중	13	↗● 만 상대가 서있는 상태에서 맞았을 때 해협으로 파생
헌팅 스완	↗●●(↑↑로 캔슬)	가드 불능	95	
레프트 하이 & 라이트 하이킥	●●	상, 상	25, 15	
시트 스핀 & 라이트 하이킥	↓● N ● or ↓● N ●	하, 상	12, 15	
크릭어택 콤보	↘● ●● ●	중, 상, 상, 하	10, 12, 6, 8	
크릭어택 & 레프트 로우킥	↘● ●↓●	중, 상, 하	10, 12, 10	
크릭어택 & 레프트 하이킥	↘● ●●	중, 상, 상	10, 12, 20	
크릭어택 & 라이트 하이킥	↘● ●●	중, 상, 상	10, 12, 15	3번째 공격에 딜레이 가능
레프트 미들 & 라이트 하이킥	↘● ●	중, 상	10, 15	
후로즌 킥	↓(or ↓) ●●	특중, 중	8(10), 15	
스파크 콤보	● (↘●), ●● ←(↙) ●	상(중), 상, 상, 하	4, 10(15), 6, 8	↘● 로 시작한 경우 2번째 공격의 공격력 15
라이트 로우킥 & 백 스핀촙	↓(or ↓) ●●	특중, 상	10(7), 10	딜레이 가능. 백 스핀촙 중 ↑ or ↓로 촙을 캔슬하고 횡이동 가능
라이트 하이킥 & 레프트 스핀 로우킥	●●	상, 하	15, 15	레버 앞 입력시 16, 15
레프트 스핀 로우킥 & 라이트 어퍼	↓(or ↓)● ●	하, 중	12, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
엠프레스 힐	상대 다운 중 ↘ or ↓ ●●	하, 다운공격	16	
따귀	← ●	상	15	
왕복따귀	← ● ●	상, 상	15, 18	2번째 공격이 히트되면 상대가 옆을 향하게 됨
퀵 썸머솔트킥	↑(↖ or ↗) ●	중	21(13, 22)	히트시 체인지 가능
썸머솔트킥	↓↑(↖ or ↗) ●	중	28(25, 35)	
크로스컷트소우	←● ● ●	상, 상, 중	10, 10, 13	
콜드 블레이드	앉은 상태에서 전진 시작시 ●	하	18	
라이트핸드 스터브	앉은 상태에서 →●	중	18	히트 발생 전에 중단 흘리기 효과
컷 스러스트	앉은 상태에서 →●	중	27	
블러디 시저스	↓●●	가드 불능	50	
블러디 카오스	횡이동 중 ●●	중, 중	8, 21	
카오스 테일	횡이동 중 ●	하	12	

엑스뷰셔너	→→●	상	21	
리프트 쇼트	일어서며 ●	중	15	
가드풀기	↘●●	가드 불능	0	
트위스팅 러시 콤보 1	● (or ↘●), ●● ●●	상, 상, 상, 상, 상, 상	4, 10(15), 6, 15, 12, 17	↘●로 시작시 첫 번째 공격은 중단이 된다. 5타 ●후 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
트위스팅 러시 콤보 2	● (or ↘●), ●● ●↗●	상, 상, 상, 상, 상, 상	4, 10(15), 6, 15, 12, 13	↘●로 시작시 1타가 중단이 됨. 5타 ●후 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
트위스팅 러시 콤보 3	● (or ↘●), ●● ●●	상, 상, 상, 상, 상, 하	4, 10(15), 6, 15, 12, 21	↘●로 시작시 1타가 중단이 됨. 5타 ●후 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
트위스팅 라운드 콤보 A	↘● ● ●●	중, 상, 상, 상, 상	10, 10, 15, 12, 17	4타째의 ● 후에 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
트위스팅 라운드 콤보 B	↘● ● ●↗●	중, 상, 상, 상, 상	10, 10, 15, 12, 13	4타째의 ● 후에 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
트위스팅 라운드 콤보 C	↘● ● ●●	중, 상, 상, 상, 하	10, 10, 15, 12, 21	4타째의 ● 후에 ↑ or ↓로 캔슬 횡이동 가능
카오스 저지먼트	←●	특수자세		하단기에 반응하여 피킹 힐 발동(또는 ●로 발동). 던지기에 반응하여 산람이 발동
피킹 힐	카오스 저지먼트 중 ●	중	21	
역 PDK 콤보	●●	상, 하	4, 8	
백 점프	↖●●	특수이동		
기합 모으기	●●			1번째 공격이 카운터가 될 차지 발동 중에는 가드 불능
아가페이드애로우	↓↘●●	상	22	
라이트닝 스크류	↘●	하	10	
스칼렛 레인	↗●	중	22	
페이탈 어택 컴비네이션	↗●●	상, 중	13, 18	
슬라이스 쇼트	횡이동 중 ●	상	24	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
사방던지기	접근해서 ●	●	30	
거반	접근해서 ●	●	30	
조이고 무릎치기	상대의 좌측면으로 접근해서 ● or ●	●	40	
목감아 떨어뜨리기	상대 우측면으로 접근해서 ● or ●	●	38	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 ● or ●			상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
전방 회전 역삼각조르기	뒤에서 접근해서 ● or ●		60	
반격기	상대의 공격에 맞추어 ←● or ←●			
끌어안고 팔꿈치치기	접근해서 ↘↘●	●●	33	
목잡아 던지기	접근해서 ↗●●	●●	40	던지기 중 체인지 버튼으로 체인지 가능
장악	접근해서 ↓↘→●●	●	15	
목십자굳히기	장악 중 ● ●● ●●	●●	30	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
입역협고	장악 중 ● ● ●●	●	20	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
이산용우교	입역협고 중 ● ● ●●●	●●	25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
사역협교	입역협고 중 ●● ● ●●●	●	25	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
빗장던지기	입역협고 중 ●● ●● ●●●	●	30	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 20
완사립십자고	장악 중 ● ●●●	●		잡기가 풀리면 자신에게 데미지 5
완사이십자고	완사립십자고 중 ●● ●● ●●●●	●	35	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 10
전방회전완락	완사립십자고 중 ●● ●●●●	●●	32	잡기가 풀리면 자신에게 데미지 10

● 10단 콤보

커맨드	판정
● (or ↘●) ●●●●●●●●●	상(중) 중 상 상 상 상 하 상 상 상 상

아머킹(ARMOR KING)

● 고유기

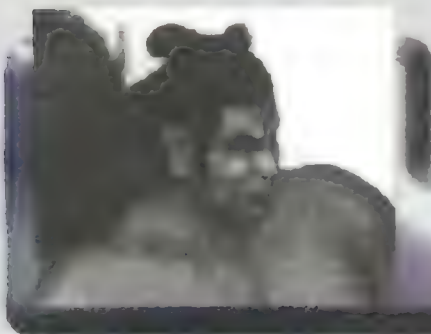
기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
원투펀치	● ●	상, 상	6, 10	레버 앞 입력시 공격력 7, 10
원투어퍼	● ● ●	상, 상, 중	6, 10, 10	레버 앞 입력시 공격력 7, 10, 10
연수베기	→→●●	상	30	가드시 비틀거림
사테라이트 드롭킥	→→→●●	중	40	중단판정이 되는 경우도 있다. 가드시 비틀거림
제입킥	→→●	중	26	
너클 봄	↗(or → or →)●●	중	35	
아리킥	↓●● ● ● or ↓↘ ● ● ●	하, 하, 하	17, 7, 7	
아리킥(카운터시)	↓●● ● ● ● ● or ↓↘ ● ● ● ● ●	하, 하, 하, 하, 하	17, 7, 5, 4, 3	카운터시에 공격력의 변화 생김. 3타째부터 가드 가능
엘보 드롭	대점프 시작시 ●	중	35	
스매쉬 어퍼	→→●	중	20	히트시 체인지 가능
그랜드 스매쉬	→N●	하	6	
다이나마이트 어퍼	↓↘●	중	20	히트시 체인지 가능
플라잉 크로스촙	→N●●	초반 상단, 후반 하단 (가드 후 비틀거림)	15	
더블 니드롭	↗●●	중	40	
프랑켄슈타이너	↘●●	특중(던지기)	15	던지기시 45
라이트 스트레이트 ➡ 레프트 어퍼	● ●	상, 중	12, 12	레버 앞 입력시 공격력 15, 10
어퍼잡저	→N↓↘●	특중	21	히트시 체인지 가능
새도우 챌리어트	→N↓↘●	상	32	
레프트 스트레이트 ➡ 라이트 어퍼	앉으며 ● ●	특중, 중	5, 15	
블랙 숄더태클	→●●	중	30	
수퍼 너클봄	↗●●↓ or →●●↓	가드 불능	45	마지막 아래 레버는 길게 입력
점핑 수퍼 너클봄	↗N●●↓	가드 불능	45	소점프 후에 버튼 입력. 마지막 아래 레버는 길게 입력
점핑 문설트드롭	↗N●●	가드 불능	25	
점핑 아리킥	↗N●● ● ●	하, 하, 하	17, 7, 7	
점핑 너클봄	↗N●●	중	35	
애로우 스트레이트	←●●	상	30	
어퍼컷	횡이동 중 ●	중	22	
로우 드롭킥	↙●	하	16	
토우 러스킥	←●	상	20	
수평 촙	←●	상	30	
점핑 니	→N↓↘●	중	25	클린 히트시 37
올려치기 엘보	일어서며 ●	중	10	
프렛싱 엘보	↓●●	중	21	
백 커터킥	●●	상	42	
급소차기	뒤돈 상태에서 ●	중	25	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
코코넛 크래쉬	접근해서 ●	●	30	
브레인 버스터	접근해서 ●	●	30	
리버스 데스밸리봄	상대 좌측면으로 접근해서 ● or ●	●	40	

수직낙하식 리버스DDT	상대 우측면으로 접근해서 • or •	•	40	
리버스DDT	상대 배후로 접근해서 • or •	불가	55	
뒤돌아잡기	뒤돈 상태에서 • or •	• or •		상대 위치에 따라 변화. 사용 후 앞을 본다
DDT	↙••	••	45	
툼스톤 파일드라이버	접근해서 ↗→•	•	58	
자가드라이버	접근해서 ↓↘→•	• or •	25	던지기 중에 ••로 잡기풀기 가능
자이언트스윙	접근해서 ←↙↓↘→•	•	70	낙법에 따라 데미지 35로 감소
스타이너 스크류드라이버	접근해서 • ↓↓••		35	
아이리쉬 드라이버	접근해서↓↙•	•	32	
쵸크 슬리퍼	접근해서 N ↘••	••	32	
하프 넬슨 스플렉스	쵸크 슬리퍼 중 • •• ••	•	25	
몸통읽기 슬리퍼	쵸크 슬리퍼 중 •• •• ••	•	15	
트리플 마운트펀치	몸통읽기 슬리퍼 중 • • ••	•	4, 4, 12	
스트레치 머플러	몸통읽기 슬리퍼 중 • • •• ••	•	23	
얼티메이트 태클	↓•• or ↙••	•	5	
마운트 포지션	다운된 상대에게 접근하여 ↗• or ↗•			
태클펀치	태클 후 •• •• • or 마운트포지션 후 •• •• •	• or •던지기	5, 5, 5, 5, 5	

● 10단 콤보

커맨드	판정
•• •• •• •• ••	상 상 중 중 중 하 하 하 중 중
•• •• •• •• ••	상 상 중 중 중 하 하 하 중 중

간류 (GANRYU)

● 고유기

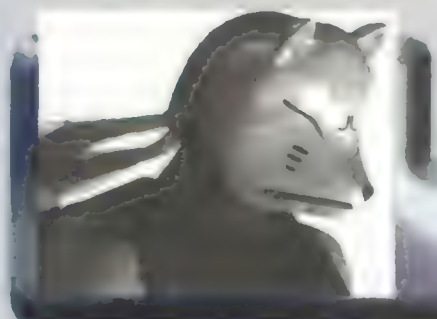
기술명	커맨드	판정 · 종류	공격력	비고
염마장타	→• • • • • • • •	모두 상단	12, 10, 8, 5, 5, 5, 5, 5,	
염마장타	• • • • • • • •	모두 상단	12, 10, 8, 5, 5, 5, 5, 5,	
스프링 해머펀치	다운 중 ↓••	중	12	
사고웨이크	↓•	중	50	
간류콤보	• • •	상, 상, 중	18, 15, 18	
맹수치기	••	중	21	
맹수어퍼	일어서며 ••	중	21	
맹수해머	•• •• or 일어서며 •• ••	중, 중	21, 22 or 21, 17	
목따콤보	앉아 전진 중 • • •	중, 중, 중	9, 12, 12	
목따콤보	앉아 전진 중 • • •	중, 중, 중	15, 12, 12	
메가톤장타	←↙↓↘•	중	40	
허리꺾기 시저스	→→(or →) ••	중	17	
히프프레스	↗••	중	26	
돌격 콤보	↓↘• • • •	중, 중, 중, 상	12, 15, 15, 30	
가부키장타	↓• • •…	특중, 하, 하…	15, 15, 10…	무한하게 장타를 할 수 있다
번개장타	↘•	하	12	
극악치기	←••	가드 불능	90	↓로 정강이깨기로 변경가능(이 정강이깨기는 횡이동으로 이동불가

스모 러시 (상단)	↓●●●● →●	하, 하, 중, 중, 상	10, 8, 12, 12, 12	
스모 러시 (중단)	↓●●●● ↘●	하, 하, 중, 중, 중	10, 8, 12, 12, 15	
스모 러시 (하단)	↓●●●● ↓●	하, 하, 중, 중, 하	10, 8, 12, 12, 8	
펀치 엘보	→●●	상, 중	14, 12	
오른 어퍼 ➡ 염마장타	↘●●●●	중, 상, 상, 상	15, 10, 10, 8	이후에 ●●●●● 5번째 공격부터 염마장타로 연결된(모두 상단 데미지 8)
밥상뒤집기	앉은 상태에서 ●●	하	21	
승천장타	←／↓↘●	중	30	히트시 체인지 가능
제자리 앉기	●●	특수동작		
케타구리(다리걸고 끌어당기기)	↘●●	하	17	
부처카마시(세게 때리기)	→●●	중	28	
시오마키(소금 뿌리기)	←●●	중	15	히트시 체인지 가능
사나이광타	옆이동 중 ●	상	30	
극악광타	극악치기 중 ●	중	12	
밀어붙내치기	↓●● or 옆이동 중 ●●	중	22	뒤에서 히트된 경우 밀어 내던지기로 전환
사나이 돌격광타	제자리 앉기 중 ● or 히프프레스 후 ●	중	27	
사나이 하단쓸기	제자리 앉기 중 ● or 히프프레스 후 ● or 스프링해머펀치 후 ●	하	12	클린 히트시 18
정강이채기	제자리 앉기 중 ↓ or 히프프레스 후 ↓ or 스프링해머펀치 후 ↓	특수동작		

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
잡아넘기기	접근해서 ●	●	30	
체락	접근해서 ●	●	28	
위로 던지기	상대의 좌측면으로 접근해서 ● or ●	●	40	던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
외소고	상대의 우측면으로 접근해서 ● or ●	●	40	던지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
거꾸로 떨구기	상대 배후로 접근해서 ● or ●	불가	40	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 ● or ●			상대 위치에 따라 변화, 사용 후 앞을 본다
턱꺼기	접근해서 →●●	●●	35	
팔쌍 날리기	상대의 펀치공격에 맞추어 ←● or ←●			팔쌍던지기 발동 후 추가 ●●로 밀어 내던지기로 연결
밀어붙내던지기	팔쌍 날리기 중 ●● or 뒤에서 접근해서 ↓●● or 옆이동 중 ●●		22	

● 10단콤보

간류는 10단콤보 없음

쿠니미츠(KUNIMITSU)

● 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
인법양염	→→●●	중	30	

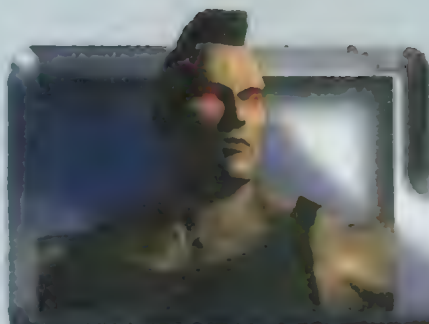
인법초치	인법양염 중 ••	상	40	
인법만갑	←• • • • • •	상, 상, 상, 상, 상, 상	10, 10, 10, 10, 10, 10	
인법만삼	↙• • • • •	하, 하, 하, 하, 하	12, 7, 7, 5, 5,	
삼산화	• • •	상, 상, 상	20, 20, 21	
인법만차	↗••	중	21	
취설	→→•	중	10	
도목축	인법만삼 중 →•	중	12	인법만삼의 2번째 공격 이후부터 나간다
도처	• •	상, 중	30, 30	
이슬치우기	앉아 전진 시작시•	하	12	
PK 콤보	••	상, 상	12, 21	
PDK 콤보	•↓•	상, 하	12, 8	
쿠나이찌르기	↗•	가드불능	15	
쿠나이베기	←•	가드불능	22	
쿠나이달리기	→N•	가드불능	25	
무새화(낙다람쥐)	→→•	특수 동작		
새화찍기	→→• •	중	30	
인법구옥	인법양염 중 •	중	25	
인법비영	인법양염 중 ••	특수 동작		
인법양염 · 어	→→••	중	22	
요투	↓••or 앉으면서••	중, 중	5, 23	
구옥	뒤돈 상태에서•	중	22	
호미	횡이동 중 ••	하	15	
묵(찬바람)	횡이동 중••	상	21	
신용하는 구옥	→••	중	30	
천돈	↑••	가드불능	25	
토돈	↓••	특수 동작		
윤혹	←••	상, 가드불능	8, 11	
어령돌	••	중	22	
승갈	→→•	중	24	히트시 체인지 가능
스텝 인 어퍼	↘•	중	13	히트시 체인지 가능

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
쌍파	접근해서 •	•	30	
몰방울	접근해서 •	•	30	
설붕	상대의 좌측으로 접근해서 • or •	•	40	
소용돌이(와권)	상대의 우측으로 접근해서 • or •	•	40	던지기 중 체인지 가능
배락	등뒤에서 접근해서 • or •		50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 • or •	• or •		상대를 잡은 위치에 따라 잡기 변화, 사용 후 앞을 본다
불요	접근해서 ↗•	••	35	
만나나	접근해서 →•		35	타이밍을 맞춰 로 앉을 수 있다

● 10단 콤보

커맨드	판정
• • • • • • • • • •	상 중 중 상 상 하 중
• • • • • • • • • • • • • •	상 중 중 상 상 하 중 상 중 가드불능

PlayStation 2 POWER 공략왕!

잭-2(JACK-2)

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
헬 프레스		중	20	던지기 성립시 25
스프링 해머 펀치	다운 중 ↓	중	12	블러드 팡으로 연결 가능
머신건 너클	↗	하, 하, 하, 하, 하, 중	12, 15, 15, 15, 15, 40	
스트레이트 ⇨ 엘보 ⇨ 어퍼		상, 중, 중	12, 15, 20	3번째 공격 히트시 체인지 가능
해머 콤보		상, 상, 중	18, 15, 18	
더블 해머	or 일어서는 중	중, 중	21, 22 or 21, 17	
스윙 L 너클	↓↘	중, 중, 중	15, 12, 15	2번째 공격은 1번째 공격이 히트 한 경우 1번째 공격 데미지 9
스윙 R 너클	↓↘	중, 중, 중	15, 10, 15	2번째 공격은 1번째 공격이 히트 한 경우 1번째 공격 데미지 10
메가톤 펀치	←↙↓↘	중	33	클린 히트시 49
파워 시저스	→→(or → or →)	중	17	
히프 프레스	↗	중	26	
와일드 스윙	↓↘	중, 중, 중, 상	12, 15, 15, 30	
기가톤 펀치	←↙↓↘→ or ←← (이후에 레버 1회전)	가드불능	20, 40, 60, 80, 199	
블러드 팡	제자리에서 앉기 or 히프 프레스 후	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
블러드 팡	제자리에서 앉기 or 히프 프레스 후	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
제자리 앉기	or 앉은 상태에서	특수 동작		
해머 러쉬 로우	↓ ↓	하, 하, 중, 중, 하	10, 8, 12, 12, 8	
해머 러쉬 미들	↓ ↘	하, 하, 중, 중, 중	10, 8, 12, 12, 15	
해머 러쉬 하이	↓ →	하, 하, 중, 중, 상	10, 8, 12, 12, 12	
해머 러쉬 로우	↓↘ ↓	중, 중, 하	15, 12, 8	해머 러쉬 로우의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 러쉬 미들	↓↘ ↘	중, 중, 중	15, 12, 15	해머 러쉬 미들의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 러쉬 하이	↓↘ →	중, 중, 상	15, 12, 12	해머 러쉬 하이의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 러쉬 로우	↓↘ ↓	중, 하	10, 8	해머 러쉬 로우의 바리에이션
해머 러쉬 미들	↓↘ ↘	중, 중	15, 10	해머 러쉬 미들의 바리에이션. 스윙 R 너클의 3번째 공격으로 전환 가능. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 10
해머 러쉬 하이	↓↘ →	중, 상	10, 12	해머 러쉬 하이의 바리에이션
브라보 너클	↓	중	45	히트시 체인지 가능. 파트너가 브라이언일 경우의 체인지 교대한 경우의 데미지 21
시저스 멜트 다운	→(or →)	중, 하	17, 15	
시저스 메가톤	→(or →) ↘	중, 중	17, 25	
멜트 다운	앉은 상태에서	하	21	
앉기 & 히프 프레스	제자리 앉기 중	중	35	
메가톤 스위프	←↙↓↘	하	25	기가톤 펀치의 손을 돌리기 시작할 ↘ 에서도 나온다
메가톤 스트라이크	앉은 상태에서	중, 하	10, 25	

바이올런스 어퍼	일어서는 중 •	중	20	히트시 체인지 가능
코사크 콤보	↙• • • •	하, 하, 하, 하, 하, 하	18, 12, 10, 12, 12 12	
어퍼 러쉬	↘• •• •	중, 중, 중, 중	10, 15, 10, 15	
기합 모으기	•	특수동작		1번째 공격이 카운터, 발동 중 가드불능
티즈 차지	횡이동 중 •	중	20	히트시 체인지 가능
베험 자케트 헤머	횡이동 중 ••	상	35	
그레네이드 스탬프	→•	중	22	
스탠 훅	→•	상	27	
아토믹 숄더 태클	•• or 앉은 후 ↘••	중	28	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
헬 프레스	접근해서 •	풀기불가	25	
리프트 업 슬램	접근해서 •	•	30	
백 본 브리커	상대의 좌측으로 접근해서 • or •	•	40	
스파이럴 드롭봄	상대의 우측으로 접근해서 • or •	•	40	
데스 슈트	등뒤로 접근해서 •		70	던지기 중 체인지 버튼으로 체인지 가능
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 • or •	• or •		상대를 잡은 위치에 따라 잡기 변화, 사용 후 앞을 본다
파일 드라이버	접근해서 ↗→••	••	58	
백 브리커	접근해서 ↓↙←•	•	45	
피라미드 드라이버	접근해서 ↓↘→•	•	40	
캐터펄트 스로우	접근해서 ↘•	•	30	
캐터펄트 스로우 플러스	접근해서 ↘↘•	•	30	
페이스 베셔	헬 프레스 성공 후 ••		10	

● 10단 콤보

커맨드	판정
↓ [illegible]	하, 하, 하, 중, 중, 상, 중, 중, 중, 중
↓ [illegible] ↓ [illegible]	하, 하, 하, 중, 중, 상, 중, 중, 하, 중
↗ [illegible]	중, 중, 하, 하, 하, 중, 중, 중, 중, 중
↗ [illegible] ↓ [illegible]	중, 중, 하, 하, 하, 중, 중, 중, 하, 중

브루스 어빈(BRUCE IRVIN)

● 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
레그 바주카	→→•	상	30	
소크 · 클럽	→••	상	25	
트리플 · 티 · 소크	→• ••	상, 상, 중	7, 10, 21	
원투 하이킥	• •→•	상, 상, 상	10, 12, 26	2번째 공격부터도 사용 가능, •→•
원투 미들킥	• • •	상, 상, 중	10, 12, 18	2번째 공격부터도 사용 가능, • •
원투 로우킥	• •↓•	상, 상, 하	10, 12, 10	2번째 공격부터도 사용 가능, •↓•
원투 로우 하이킥	• •↓••	상, 상, 하, 상	10, 12, 10, 25	2번째 공격부터도 사용 가능 •↓••

트리플 니 콤보	← ●●●	중, 중, 중	17, 15, 27	
더블 니 & 로우킥	← ●● ↓ ●	중, 중, 하	17, 15 12	
스토핑	← ●	상	18	
스토핑 페인트 니	← ● ●	상, 중	18, 17	
슬래쉬 해머	●●	중	28	
백회전	←←N●●			
페인트 레그 바주카	백회전 중 → ●	상	20	근거리 20, 원거리 15
슬래이서	→→●	중	25	클린 히트시 37
캐틀링 콤비네이션	● ●● ●	중, 중, 중, 하	18, 11, 15, 12	3번째 공격 히트시 체인지 가능
스토핑 페인트 스트레이트	←● ●	상, 상	18, 12	
사이드 와인더	←●●	가드불능	60	
노전 라이트 콤비네이션	● ●●	상, 상, 중	10, 12, 20	
서전 라이트 콤비네이션	● ●●	상, 상, 중	6, 20, 17	
사이클론 엣지	↘●	하	12	
토네이드 어퍼	사이클론 엣지 중 ●	중	32	
라이징 콤비네이션	● ●● ●	상, 상, 중, 중	10, 12, 12, 15	
퀵 소배트	● ●	중, 상	18, 22	→● 의 경우 데미지 22, 히트시 다운
스나이퍼 소배트 콤보	→ ●● ●	중	상, 중, 상	18, 14, 20
더블 페이스 브레이커	↘● ●	중, 중	13, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
스나이퍼 슬래쉬	→→→●	중	30	
사이드 로우 & 사이드 하이킥	↓ ●● ●	하, 상	8, 10	
스텝 인 미들킥	↘● ●	중	18	
퀵 토네이드 어퍼	앉은 상태에서 ↘●	중	27	
백 핸드 블로우	← ●	상	21	
블루 토네이드	←← ●	하	18	
더블 미들킥	횡이동 중 ●●	중, 중	18 22	
라이트 미들 & 레프트 훅	횡이동 중 ●●	중, 상	18, 18	
니 런처	←→●	중	29 (26)	히트시 체인지 가능, 히트 때까지 체인지 버튼을 누르고 있으면 데미지 26
스웨이 하이킥	↗●	상	25	
크로스 스트레이트	→●	상	18	최초의 몇 프레임간 급소지르기 효과가 있다 (펀치에 한함)
티 · 소크본	횡이동 중 ●	중	18	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
티 · 카우 · 트론	접근해서 ●	●	25	던지기 중 체인지 가능
티 · 카우 · 콘	접근해서 ●	●	30	
헤드 브레이크 스로	상대의 좌측으로 접근해서 ● or ●	●	40	
페이스 브레이크 스로	상대의 우측으로 접근해서 ● or ●	●	14, 26	
백 프링	상대의 등뒤에 접근해서 ● or ●		50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 ● or ●	● or ●		상대를 잡은 위치에 따라 잡기 변화, 사용 후 앞을 본다
정면 오른 무릎차기	접근해서 →↘●	●●	20	
왼쪽 가로 무릎차기 1	정면 오른 무릎차기 중 ●●	●	15	
왼쪽 가로 무릎차기 2	정면 오른 무릎차기 중 ●●	●	15	
돌아서 오른 무릎차기	왼쪽 가로 무릎차기 중 ● ●●		25	왼쪽 가로 무릎차기 1의 경우 풀기는 ● , 2의 경우는 ●
진공 무릎날라차기	돌아 오른 무릎차기 중 ● ●● ●		40	
머리잡기	정면 무릎차기 중 ●● ●● ●●	●	35	

● 10단 콤보

없음

리 차오랑(LEE CHAOLAN)

고유기

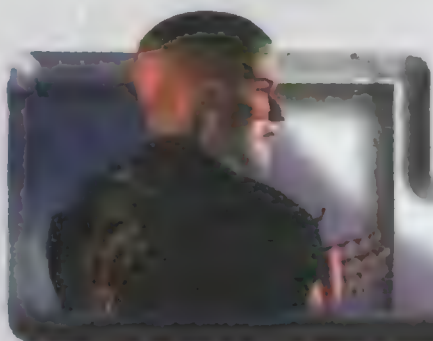
기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
원투 펀치	●●	상, 상	5, 12	레버 앞 입력시 공격력 6, 12
스텝 인 미들킥	↘●	중	18	
썸머 솔트킥	↓↑(or ↖or ↗)●	중	제자리 28, 후방 25, 전방 30	
썸머 솔트킥	↓↑(or ↖ or ↗)●	중	제자리 22, 후방 15, 전방 25	히트시 체인지 가능
스핀킥 콤보	●●●	상, 상, 상	16, 12, 12	
레프트 잽 러쉬	●●●●●	상, 상, 상, 상, 상	5, 5, 5, 5, 5	4번째 공격까지 드래곤 너클 콤보로 변환 가능
리 너클 콤보	→●●●	상, 중, 상	6, 5, 10	
리 너클 콤보	●●	상, 상	6, 10	
썸머 솔트 드롭	↓↑(or ↖or ↗)●●	중	30	다운된 상대에 히트시 20
실버 로우	앉는 중●	하	8	실버 로우는 3연 하이킥으로 연결
3연 하이킥	●●●	상, 상, 상	18, 10, 10	
페인트 미들킥	3연 하이킥 중 →	중	15	
슬라이딩	앉은 상태에서 ↘↓↘●	하	17	
리 썸머	●↑●	상, 중	16, 30	
리 슬라이딩	→N●●	하	15	
실버 펭	↗●●(↑↑로 캔슬)	가드불능	100	
레이저즈 엣지 킥 콤보	↓●●●●	하, 하, 하, 중	7, 5, 5, 21	↓●●●●●●로 자세 변환
리 킥 콤보	↓●N●	하, 상	7, 20	↓●N●↑●로 리 썸머로 전환 가능 ↓●N●●●로 스핀킥 콤보로 전환 가능
슈레이더 킥 콤보(상단)	→N●●●	중, 중, 상	20, 15, 25	→●●●로도 나온다
슈레이더 킥 콤보(중단)	→N●●→(or ↘)●	중, 중, 중	20, 15, 15	→●●→(or ↘)●로도 나온다
슈레이더 킥 콤보(하단)	→N●●↓(or ↙)●	중, 중, 하	20, 15, 15	→●●↓(or ↙)●로도 나온다
인피니티 킥 콤보	일어나는 중 ●●↓●N●● …	연타 중, 중, 상, 중…	10, 17, 15, 10, …	
인피니티 킥 콤보(하단)	인피니티킥 중 ↓●● …	…하, 중, 상…	…10, 10, 10…	
인피니티킥 콤보(발끝차올리기)	인피니티킥 중 ↑●●…	…중, 중, 상…	…10, 15, 15…	
왼 발꿈치 떨구기	→●●	중	23	
프릭 플럭	←N●●	특수 동작		
실버 사이클론	↓●●	가드불능	80	
브레이징 킥	↓↙●	중	22	히트시 체인지 가능
리 스크류 라이트	좌측 횡이동 중 ●	상	24	1P측 입장에서 안쪽
리 스크류 레프트	우측 횡이동 중 ●	상	30	1P측 입장에서 앞쪽
실버 윕	→●	상	7	
실버 힐	←●	중	22	●중에 ●로 자세 전환, 히트 여부에 상관없이 체인지 가능
범프 킥	↙●	하	16	
트리플 펑	←●●●	상, 중, 상	8, 8, 15	←●●●●로 자세 전환
미스트 킥	←●	중	18	

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
미스트 올코 콤비네이션	●●	중, 상	18, 18	●●를 빨리 입력했을 경우 단발기가 된다
미스트 트랩	●● (재빨리) 상대가 가드했을 때 ●		33	●의 받아치기는 상대가 가드했을 때 타이밍을 맞춰 ●
히트맨 스타일	●●	특수동작		
프리커 잽	자세 변환 중 ●	상	15	기술 종료시 자세 변환으로
프리커 잽	자세 변환 중 ●●… 연타	상	15, 12…	기술 종료시 자세 변환으로
스케이터 블로우	자세 변환 중 ●	중	23	히트시 체인지 가능
스칸 킥	자세 변환 중 ●	상	34	히트시 던지기로
유유 슬래셔	자세 변환 중 ●	하	22	
미러진 킥	●●●or ●N●●●	상, 상, 상	16, 8, 10 or 7, 20, 8, 10	
실버 테일	앉은 후 ↘●	하	18	
리어 크로스 펀치	횡이동 중 ●	상	17	
실버 스팅	→●●	상	30	
퀵 실버 스팅	↗●	상	20	
리 커터	←●	상	19	←●●로 자세 전환
미스트 스텝	N	특수 동작		
페인트 헤어 킥	3연 하이킥 중 ←●	중	19	
웨이크	↓↑(or ↖ or ↗)	특수동작		

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
넥 프랙처	접근해서 ●	●	30	
절함펀치	접근해서 ●	●	30	
리 해러스먼트	상대의 좌측으로 접근해서 ● or ●	●	40	
리 스매셔	상대의 우측으로 접근해서 ● or ●	●	38	
페이스 크래시	등뒤에서 접근해서 ● or ●	풀기 불가	45	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 ● or ●	● or ●		상대를 잡은 위치에 따라 잡기 변화. 사용 후 앞을 본다
리 드라이버	접근해서 →●●	●	28	던지기 중 체인지 가능
스칸킥 스로우	자세 변환 중 ●		21, 13	

● 던지기

커맨드	판정
↘●●●●●●●●●●	중 상 중 상 상 하 상 상 상 중

왕 진레이(WANG JINREI)

● 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
봉권	↓↘→●	중	30	클린 히트시 45
통천포	●●●	상, 중, 중	10, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
통천포	↘●●	중, 중	8, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
전소퇴	앉기 중 ↓●	하	10	

전소십자파	앉기 중 ●●	하, 중	10, 21	
전소연퇴	앉기 중 ● ●	하, 상	10, 23	
전소선퇴	앉기 중 ●↓ ●	하, 하	10, 10	
창공포	일어서는 중 ●	중	15	
열진토	대점프 시작시 ●●	중	35	
참추	일어서는 중 ●	중	15	
참추통천포	일어서는 중 ●●·●	중, 중, 중	15, 10, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
쌍장파	→·(or → or →) ●●	중	20	클린 히트시 30
붕추	↘ ●	중	10	대전붕추로 전환시킨 경우는 15, 21
대전붕추	붕추 히트 중●	붕추가 정면에 히트한 경우는 반드시 들어간다	21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
충퇴	↘●←	중	17	
배면잡기	←●히트 후 ←	상	12	
후소퇴	앉아 전진 시작시 ←●	상	15	
협돌격	↘●●	중	28	
우장저타	→ ●	중	21	
신각전소퇴연	←● ●←●	상, 하, 상	20, 12, 23	
신각전소십자파	←● ●●	상, 하, 중	20, 12, 21	
신각전소선퇴	● ●↓ ●	상, 하, 하	20, 12, 10	
청람권	← ●●	가드불능	100	
절초통천포	←←●	가드불능	70	←로 캔슬
창천포	↗ ●	중	20	히트시 체인지 가능
소퇴	이동 중 ●	하	16	
요자재건	●●	중	27	
아마진조	횡이동 중 ●●	중	22	
호존산 : 도령	↙ ● ●	하, 중	10, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
도령	↙ ●	중	21	히트시 체인지 가능

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
머리잡기	접근해서 ●●	●	30	
뛰어들어가 쓰러뜨리기	접근해서 ●●	●	30	
용권쓰러뜨리기	상대의 좌측으로 접근해서 ●● or ●●	●	40	
철산고	상대의 우측으로 접근해서 ●● or ●●		40	던지기 중 체인지 가능
배락	등뒤에서 접근해서 ●● or ●●	● or ●	50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 ●● or ●●	● or ●		상대를 잡은 위치에 따라 잡기 변화. 사용 후 앞을 본다
저면 스플렉스	배락 중 ●●		45	
잔월	상대에 접근해서 ↘↘ ●●	●●	35(모은 경우는 18)	던지기 중 체인지 가능
용권잡기	↘●●		30	서서 가드 가능(노가드, 기술 시작, 기술 마무리 등을 잡는다). 앉기는 잡을 수 없다
흘리기	상대 공격에 맞춰 ←●● or ←●●			

● 10단 콤보

커맨드	판정
[illegible]	상 중 중 상 하 상 중 상 하 중

로저 & 알렉스(ROGER & ALEX)

● 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
원투 펀치	●, ●	상, 상	6, 10	레버 앞 입력시 7, 10
원투 어퍼	●, ●, ●	상, 상, 중	6, 10, 10	레버 앞 입력시 7, 10 , 10
드롭 킥	●● or →→●●	중	25	
새틀라이트 드롭 킥	→→→●●	중	40	
재일 킥	→→●	중	26	
너클 봄	↗(or → or →)●●	중	35	
아리 킥	↓●●●● or ↓↘●●●●	하, 하, 하	17, 7, 7	1번째 공격으로 멈춘 경우 13
아리 킥(카운터시)	↓●●●● or ↓↘●●●●●●	하, 하, 하, 하, 하	17, 7, 5, 4, 3	
엘보 드롭	대점프 시작시 ●	중	35	
스매쉬 어퍼	→→●	중	20	히트시 체인지 가능
그랜드 스매쉬	→N●	하	6	
다이너마이트 어퍼	↓↘●	중	20	히트시 체인지 가능
플라잉 크로스 촙	→→●●	초반 상, 후반 하	15	
더블 니들 봄	↗●●	중	40	
프랑켄슈타이너	↘●●	특중	15	
라이트 스트레이트 ⇨ 레프트 어퍼	●●	상, 중	12, 12	레버 앞 입력시 공격력 15, 10
레프트 스트레이트 ⇨ 라이트 어퍼	앉으며 ●●	특중, 중	5, 15	
애니멀 러쉬 & 쿠루쿠루 펀치	→●●●●●	상, 상, 상, 상, 중	10, 15, 10, 15, 20	
애니멀 기가톤 펀치	←●	가드불능	100	
쿠루쿠루 펀치	→N●	상	30	
애니멀 킥 러쉬	↙●●●●●	중, 중, 중, 중, 중	17, 17, 17, 17, 17	1, 3번째 공격부터 롤링 애니멀로 전환 가능
애니멀 후방 회전	애니멀 킥 러쉬 중 ←			3번째 공격 이후에만
롤링 애니멀	↙●●	중	17	롤링 애니멀 후 애니멀 킥 러쉬로 전환 가능
애니멀 드롭 킥	←●●	중	30	롤링 애니멀 or 애니멀 킥 러쉬로 전환 가능
애니멀 어퍼컷	→N↓↘●	중	50	
테일 커터	↙●	하	17	
드롭 킥 & 애니멀 킥 러쉬	←●●●●●●	중, 중, 중, 중, 중	30, 17, 17, 17, 17	
롤링 애니멀 & 애니멀 킥 러쉬	↙●●●●●●	중, 중, 중, 중, 중	17, 17, 17, 17, 17	
애니멀 메가톤 펀치	→N●	중	23	
애니멀 헤드 배트	↘●●	중	20	
애니멀 스매쉬	앉은 상태에서 ●●or →N↓↘●●	중	22	
애니멀 스윕	웅아등 중 ●	하	17	
애니멀 점핑 스윕	↑●●	하	17	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
박치기	접근해서 ●	●	30	
점핑 파워 봄	접근해서 ●	●	30	

애니멀 페이스 크러셔	상대의 좌측으로 접근해서 ● or ●	●	40	
애니멀 롤링 암 호입	상대의 우측으로 접근해서 ● or ●	●	40	
목걸어치기	등뒤에서 접근해서 ● or ●		50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 ● or ●	●·●		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 바뀐다. 사용 후 앞을 본다
DDT	접근해서 ↗↙●●	●●	45	
톰스톤 파일 드라이버	접근해서 ↗→●	●	58	
자가 드라이버	접근해서 ↓↘→●	●	25	던지기 중 ●●로 회피 가능
자이언트 스윙	접근해서 ←↙↓↘→●	●	70	낙법에 의해 데미지 35로 경감
프랑켄슈타이너(거리 내)	↘●●		45	던지기 중 체인지 가능
프랑켄슈타이너(거리 내, 가드불능)	↘●●		15+45	던지기 중 체인지 가능

● 10단 콤보

커맨드	판정
●·●·●●·●●	상 상 상 상 중

카즈야(KAZUYA)

● 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
원투 펀치	●·●	상, 상	5, 10	공격력은 레버 앞 입력시 7, 10
나선습인각	↑●●or ↗●●	상, 하	25, 15	
풍신권	→N↓↘●	특중	25	히트시 체인지 가능(파트너가 데빌인 경우 불가능)
공참각	→→→●	중	30	
오른 내려차기	→●	중	27	
내려차기	일어서는 중에 ●·●	중, 중	13, 18	
섬광열권	● ● ●	상, 상, 중	5, 8, 18	공격력은 레버 앞 입력시 7, 8, 18
파쇄축	●●	중	25	
뇌신권	→N↓↘●	중	29	클린 히트시 43
귀곡연권	● ● ●	상, 상, 상	5, 10, 18	공격력은 레버 앞 입력시 7, 10, 18
더블 어퍼	일어서는 중 ●·●	중, 중	12, 15	2번째 공격 히트시 체인지 가능(파트너가 데빌인 경우 불가능)
나락쓸기	→N↓↘ ● ●	하, 하	12	클린 히트시 18, 1번째 공격으로 멈춘 경우만
왼내려차기	→→●	중	23	
귀신열펌	←●	가드불능	40	
진·귀신열펌	←●	가드불능	80	
무족	→	특수동작		
무족 풍신권	→N↘ ●	특중	25	히트시 체인지 가능(파트너가 데빌인 경우 불가능)
무족 뇌신권	→N↘●	특중	29	클린 히트시 43
무족 나락쓸기	→N↘ ● ●	하, 하	12, 12	클린 히트시 18, 1번째 공격으로 멈춘 경우만
뇌신권하단각	→N↓↘(or →N↘) ●·●	중, 하	29, 12	클린 히트시 43, 12
뇌신권중단각	→N↓↘(or →N↘) ●·●	중, 중	29, 20	클린 히트시 43, 20
나선환마각	↑●●●● or ↗●●●●	상, 하, 하 중	25, 15, 12, 25	
종가르기	↘ ● ●	중, 중	10, 18	
마신권	일어서는 중 ●	중	25	클린 히트시 37

PlayStation 2 POWER 공략일!

기원권	↘	중	21	클린 히트시 31
육부쇄	↘	중	17	
회쇄	↙	하	17	
가슴찌르기	→	중	30	
마신·쇄호권	→	중	26	
쌍구퇴쇄		상, 상, 하	5, 10, 17	공격력은 레버 앞 입력으로 10, 17
이권이단		상, 상	12, 21	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
더블 니 드롭	접근해서		30	
업어치기	접근해서		28	
등뒤넘어뜨리기	상대의 좌측으로 접근해서 or		40	
머리부수기	상대의 우측으로 접근해서 or		40	
목걸어치기	등뒤에서 접근해서 or		50	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or	or		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 사용 후 앞을 본다
초박치기	접근해서 →→		33	
얼티메이트 태클	↓(or ↙)		5	
암운	태클 중	or	5, 5, 5, 5, 5	

10단 콤보

커맨드	판정
→	상 상 상 상 중 중 하 상 중 중
→	상 상 상 상 중 중 하 하 중 가드불능
→	상 상 중 중 하 중 하 중 가드불능

쿠마&팬더(KUMA&PANDA)

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
베어 해튼 캐논	→	상, 중, 중	10, 8, 14	3번째 공격 히트시 체인지 가능
스프링 해머 펀치	다운 중 ↓	중	12	헌터드 크로우로 전환 가능
스트레이트+엘보+어퍼		상, 중, 중	12, 15, 20	3번째 공격 히트시 체인지 가능
베어 펀치 콤보		상, 상, 중	18, 15, 18	
베어 너클		중	21	→로 헨딩 스타일로 전환
더블 어퍼	일어서는 중	중	21	
더블 해머	or 일어서는 도중에		21, 22 or 21, 17	→or 일어서며 →로 헨딩 스타일로 전환
베어 스윙	↓↘	중, 중, 중	15, 12, 15	2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
베어 스윙	↓↘	중, 중, 중	15, 10, 15	2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 10
어퍼 러쉬	↘	중, 중, 중, 중	10, 15, 10, 15	
어퍼 러쉬	↘	중, 중, 중, 중	10, 15, 12, 15	
메가톤 크로우	←↙↓↘	중	33	클린 히트시 49
베어 시저스	→→(or →)	중	25	

히프 프레스	↗	중	26	
와일드 스윙	↓↘	중, 중, 중, 상	12, 15, 15, 30	
블러드 크로우	제자리 앉기나 히프 프레스 후	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
블러드 크로우	제자리 앉기나 히프 프레스 후	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
제자리 앉기	↓			
베어 러쉬 (상단)	↓ →•	하, 하, 중, 중, 상	12, 8, 12, 12, 12	
베어 러쉬 (중단)	↓ ↘•	하, 하, 중, 중, 중	12, 8, 12, 12, 15	
베어 러쉬 (하단)	↓ ↓•	하, 하, 중, 중, 하	12, 8, 12, 12, 8	
베어 러쉬 (상단)	↓↘ →•	중, 중, 상	15, 12, 12	베어 러쉬 (상단)의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
베어 러쉬 (중단)	↓↘ ↘•	중, 중, 중	15, 12, 15	베어 러쉬 (중단)의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
베어 러쉬 (하단)	↓↘ ↓•	중, 중, 하	15, 12, 8	베어 러쉬 (하단)의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
베어 러쉬 (상단)	↓↘ →•	중, 상	10, 12	베어 러쉬 (상단)의 바리에이션.
베어 러쉬 (중단)	↓↘ ↘	중, 중	15, 10	베어 러쉬 (중단)의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 10
베어 러쉬 (하단)	↓↘ ↓•	중, 하	10, 8	베어 러쉬 (하단)의 바리에이션.
테리블 크로우	←	가드불능	35	← 중 로 헨딩 스타일로 전환
롤링 베어	← →↘↓↙↖↑↗	중	40	
서먼 헨딩	←→	하	50	
바이올런스 어퍼	일어서는 중	상	12	
바이올런스 크로우	일어서는 중	중, 중	12, 27	
쿠마 귀신권	→→	중	22	히트시 체인지 가능
쿠레나이키에시	←←	가드불능	200	
데돌리 스템	상대 다운 중 ↓	하	20, 60	
도발		특수동작		
기합 모으기		특수동작		1번째 공격이 카운터가 된다. 체인지 발동 중 가드데미지
빅 베어 어택	↗	중	28	
베어 헤드 베트	↘	중	20	
헌팅 스타일	or 앉은 상태에서 or 엎드려 다운 중	특수동작		← or →로 전후 이동 가능
더블 베어 크로우	헌팅 스타일 중	하, 하	10, 10	자세 바꾸기 중 로 일은 경우는 헨딩 스타일로 되돌아간다
베어 크로우	헌팅 스타일 중	하	16	
쿠마 발상 되받아치기	헌팅 스타일 중	중	24	히트시 체인지 가능. 히트할 때까지 체인지 버튼을 누르고 있으면 데미지 28
베어 태클	헌팅 스타일 중	특중	21	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
베어 바이츠	접근해서		30	
베어 백	접근해서		10, 25	
프루트 스로	상대의 좌측으로 접근해서 or		10, 15, 25	
초크 슬림	상대의 우측으로 접근해서 or		40	
블러드 시커	등뒤에서 접근해서 or		70	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 or	or		사용 후 앞을 본다
베어 박치기	→→		35	
치어풀 블 어퍼	→↘↓↙←→		50	던지기 중 체인지 가능
블러드 시커	헌팅 스타일 중 →		40	

● 10단 콤보

커맨드	판정
↓	하 하 하 중 중 중 중 중 중 중

P 잭(P. JACK)

● 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
힙 프레스	⇕	중	20, 던지기 경우 40	
스프링 해머 펀치	다운 중 ↓••	중	12	
머신 건 너클	↗• • • •	하, 하, 하, 중	18, 25, 25, 40	
스트레이트 : 잽 : 어퍼	•• • •	상, 중, 중	12, 15, 20	3번째 공격 히트시 체인지 가능
해머 콤보	• • •	상, 상, 중	18, 15, 18	
해머 너클	••	중	21	
더블 어퍼	일어서는 중••	중	21	
더블 해머	•• •• or 일어서는 중•• ••	중, 중	21, 22 or 21, 17	
스윙L너클	↓↘• • •	중, 중, 중	15, 12, 15	2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
스윙R너클	↓↘ • • •	중, 중, 중	15, 10, 15	2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 10
메가톤 펀치	←↙↓↘•	중	35	클린 히트시 52
파워 시저스	→→(or → or →) ••	중	22	
히프 프레스	↗••	중	26	2
와일드 스윙	↓↘• • • •	중, 중, 중, 상	12, 15, 15, 30	
기가톤 펀치	←↙↓↘→(이후 레버 1회전) •	가드불능(단, 1회전 때는 서서 가드가능)	20, 40, 60, 80, 199	
블러드 팡	제자리 앉기나 히프 프레스 후 • • • •	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
블러드 팡	제자리 앉기나 히프 프레스 후 • • • •	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
제자리 앉기	↓ ••or 앉은 상태에서 ••	특수동작		
엑스 프로우더	←↙↓↘•	중	22	히트시 체인지 가능
P. 잭 브러스트	↓• •	중, 중	15, 25	
덕 네스커터	→•••	가드불능	101	
헤드 슬라이딩	→(or →) ••	중	25	후반은 하단
다이브 봄	•• (•• ••로 거리가 늘어난다)	가드불능	60(70, 80)	2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 40
해머 러쉬 하이	↓• • • •→•	하, 하, 중, 중, 상	10, 8, 12, 12, 12	
해머 러쉬 미들	↓• • • •↘•	하, 하, 중, 중, 중	10, 8, 12, 12, 15	
해머 러쉬 로우	↓• • • •↓•	하, 하, 중, 중, 하	10, 8, 12, 12, 8	
해머 러쉬 하이	↓↘• •→•	중, 중, 상	15, 12, 12	해머 러쉬 하이의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 러쉬 미들	↓↘• •↘•	중, 중, 중	15, 12, 15	해머 러쉬 미들, 스윙L너클의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 러쉬 로우	↓↘• •↓•	중, 중, 하	15, 12, 8	해머 러쉬 로우의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 러쉬 하이	↓↘ •→•	중, 상	10, 12	해머 러쉬 하이의 바리에이션.
해머 러쉬 미들	↓↘ •↘•	중, 중	15, 10	해머 러쉬 미들의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 러쉬 로우	↓↘ •↓•	중, 하	10, 8	해머 러쉬 로우의 바리에이션.
어퍼 러쉬	↘• •• •	중, 중, 중, 중	10, 15, 10, 15	

어퍼 러쉬	↘ ●● ●●	중, 중, 중, 중	10, 15, 12, 15	
드릴 펀처	이동 중 ●	중	30	정면에서 히트시킨 경우 던지기로 전환 가능. 데미지 30.
드릴 어퍼	이동 중 ●	중	28	히트시 체인지 가능.
토네이도 커터	이동 중 ●●	상, 상	10, 15	
세어호 춤	→ ●	중	35	
머신 엘보	●	중	12	
윤보	↘ ●●	하, 하	11, 22	
플릭 어퍼	← ●●	특수동작		처음 프레임까지 로 캔슬 가능

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
헬 프레스	접근해서 ●		25	
퍼니쉬먼트 드롭	접근해서 ●	●	30	
랜들리 스로	상대의 좌측으로 접근해서 ● or ●	●	40	던지기 중 체인지 가능
아버지의 사랑	상대의 우측으로 접근해서 ● or ●	●	40	
리버스 리프트업 슬럼	등뒤에서 접근해서 ● or ●		45	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 ● or ●	● or ●		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 사용 후 앞을 본다
슬리핑 다운	접근해서 ↙ ●	●●	32	
퍼니쉬먼트 메가톤	접근해서 ●/↓↘ ●		33	풀린 히트시 49, 히트 직전에 ←로 가드 가능

● 10단 콤보

커맨드	판정
↓ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	↓중 하 하 중 중 상 중 중 중 중

오우거(OGRE)

● 제 1형태-고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
판넘장벽	← ●● (상대의 공격과 동시)	흘리기	25	제 1형태만
기합 모으기	●●	특수동작		1번째 공격 카운터, 차지 발동 중 가드 불능

● 제 2형태-고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
홀로코스트너 붐	●●	가드불능	30	제 2형태만
허리케인 믹서	↘ ●●	중	25	제 2형태만
로우 테일 커터	↓ ●●	하	25	제 2형태만
미들 테일 커터	↘ ●●	중	25	제 2형태만, 레버 길게 입력시 뒤를 본다
더블 테일 커터	↘ ●● ●●	중, 중	25	제 2형태만
스핀 테일	↑ ●●	중	25	제 2형태만
어나더 디멘션	다운 중 ●●	상단 가드불능	40	제 2형태만, 워프
데몬 바이츠	앉아 전진	흘리기		제 2형태만, 지정기술(앉아 펀치 등)은 ● 로 잡기 풀기
기합 모으기	●●	특수동작		1번째 공격 카운터, 발동 중 가드불능

제1형태, 제2형태 공통

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
합돌격	→→●●	중	25	
우장저타	→●	중	28	
청람권	→→●●	가드불능	100	
더블 페이스 브레이커	↘● ●	중, 중	16, 10	
레그 바주카	→●	상	35	
사이드 원더	←●●	가드불능	60	
리 슬라이딩	→→N●●	하	15	
리 킥 콤보	↓●N●	하, 상	7, 20	
브레이징 킥	↓↗●	중	30	히트시 체인지 가능
인피니티 킥 콤보	일어서는 도중에 ● ● ↓● ● 연타	중, 중, 상, 중…	10, 25, 15, 10	
인피니티 킥 콤보 (하단)	인피니티 킥 중 ↓● 연타	…하, 중, 상…	10	
인피니티 킥 콤보 (발꿈치 떨어뜨리기)	인피니티 킥 중 ↑● 연타	…중, 중, 상…	15	
콜드 브레이드	↓↘●	하	25	
라이트 핸드 스터브	↓→●	중	30	
챠트 슬러스트	↓→●	중	30	
블러디 시저스	↗●●	가드불능	50	
해머 힐	→→N●	중	20	
스네이크 블레이드	↓● ● ●	하, 하, 중	12, 19, 25	3번째 공격 히트시 체인지 가능
연수자르기	→→●●	상	40	
블랙 숄더 어택	→●●	중	30	
점핑 너클 봄	↗N●●	중	35	
점핑 슈퍼 너클 봄	↗N●●↓	가드불능	45	
슈퍼 너클 봄	↗●●↓	가드불능	45	
쿠나이 자르기	←→●	가드불능	22	
쿠나이 달리기	→→N●	가드불능	25	
마신권	일어서는 도중에 ●	중	25	클린 히트시 37
용차차기	↘●	중	20	
용차차기 귀신 죽이기	↘● ●	중, 중	20, 25	2번째 공격 히트시 체인지 가능
스네이크 킥	↓● ● ↓●	하, 하, 하	12, 19, 7	
헌팅 호크	↗● ● ●	중, 상, 상	15, 14, 25	
케츠알크아틀	→→●	중, 가드불능	15, 20	1번째 공격 가드시 백 대시 or 횡이동으로 2번째 공격 회피 가능
아스테커 숏	횡이동 중 ●	하	22	
섬광열권	● ● ●	상, 상, 중	5, 8, 15	공격력은 레버 앞 입력시 8, 15
귀곡연권	● ● ●	상, 상, 상	5, 15, 18	공격력은 레버 앞 입력시 15, 18
이권이단	● ●	상, 상	12, 21	
발꿈치 떨어뜨리기	일어서는 중 ● ●	중, 중	13, 18	
토네이드 킥	일어서는 중 ●●	상	28	
오른발꿈치 떨어뜨리기	→●	중	27	
왼발꿈치 떨어뜨리기	→→●	중	23	
파쇄축	● ●	중	25	

던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
리프트 업 슬램	접근해서 ●	●	30	
베어 백	접근해서 ●	●	10, 25	
브루토 스로	상대의 좌측으로 접근해서 ●● or ●	●	10, 15, 25	
행잉 넥 스로	상대의 우측으로 접근해서 ●● or ●	●	40	
블러드 사커	등뒤에서 접근해서 ● or ●	● or ●	2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7, 8, 8, 10	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 ● or ●	● or ●		사용 후 앞을 향한다
잔월	접근해서 ↘↘●	●●	35	

데빌&엔젤(DEVIL&ANGEL)

● 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
원투펀치	•, •	상, 상	5, 10	레버 앞 입력시 7, 10
나선용인각	↗ • •	상, 하	25, 15	
풍신권	→N↓↘•	특중	25	히트시 체인지 가능(파트너가 카즈야일 경우는 불가)
공참각	→→→•	중(가드 후 비틀거림)	30	
오른발꿈치 떨어뜨리기	→•	중	27	
발꿈치 떨어뜨리기	일어서는 도중에 • •	중, 중	13, 18	
섬광열권	• • •	상, 상, 중	5, 8, 18	레버 앞 입력시 7, 8, 18
파쇄축	••	중	25	
뇌신권	→N↓↘•	중	24	
뇌신권중단각	→N↓↘• •	중, 중	24, 20	
뇌신권하단각	→N↓↘• •	중, 하	24, 12	
헤븐스 도어	→N↓↘• ↗	중, 타격던지기	24, 15	
귀곡연권	• • •	상, 상, 상	5, 10, 18	레버 앞 입력시 7, 10, 18
더블 어퍼	↘• •	중, 중	8, 15	2번째 공격 히트시 체인지 가능(파트너가 카즈야일 경우는 불가)
나락쓸기	→N↓↘• •	하, 하	15, 12	클린 히트시 18, 1번째 공격으로 정지한 경우만
원발꿈치 떨어뜨리기	→→•	중	23	
인페르노	••	상단 가드불능	40	
데빌 브루스터	••	가드불능	50	
리버스 데빌 브루스터	•• ••	가드불능	50	
에어 인페르노	↑••	가드불능	20	
데빌 피스트	→•	중(타격던지기)	30	데미지는 패르기품기일 때에만 있다. 공중이나 쓰러져 있는 상대에게는 데미지를 주지 않는다
데빌 트위스트	횡이동 중 •	중	30	히트시 체인지 가능(파트너가 카즈야일 경우는 불가능)
이권이단	• •	상, 상	12, 21	

● 던지기

기술명	커맨드	잡기풀기	공격력	비고
선차기	접근해서 •	•	30	
몸떨어뜨리기	접근해서 •	•	28	
종루떨어뜨리기	상대의 좌측으로 접근해서 • or •	•	40	
두개골 부수기	상대의 우측으로 접근해서 • or •	•	40	
인왕쇄	등뒤에서 접근해서 • or •		60	
뒤돌아 잡기	뒤돈 상태에서 • or •	• or •		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 사용 후 앞을 향한다
초박치기	접근해서 →••	••	33	

● 10단 콤보

커맨드	판정
→• • • • • • • • • •	상 상 상 상 중 중 하 상 중 중

캐릭터 실전 가이드

◆ 주: 실전 가이드의 본문 중 나오는 기술 설명은 컴퓨터 통신가에서 쓰이는 약어를 사용했습니다. • LP: 왼손 • RP: 오른손 • LK: 왼발 • RK: 오른발

진 카자마

일단 풍신류의 기본인 풍신권(→N↓↘RP)과 초풍신권을 사용하는 것이 주된 공격패턴. 특히 초풍신을 잘 사용하는 것에 승패가 달려 있다고 할 수 있다. 잘 나가는 요령은 역시 ↘과 RP를 동시에 누르는 것이다. 간단한 커맨드 →N↘RP로 ↓를 생략하고 기술을 쓰는 느낌으로 사용하면 좋은 결과를 얻을 수 있다. 일반 풍신의 카운터 히트시에는 상대가 얼리 뒤로 날아가 공중콤보가 불가능해지지만, 초풍신의 경우 히트시 상대방을 무조건 공중에 높이 띄우며 가드시에는 상대는 밀려나며 딜레이가 생기고 상대의 회피를 잡는 호밍기능도 있으므로 자주 써도 무방할 정도로 좋은 기술이다. 초풍신을 맞추면 상대는 무조건 높이 뜨므로 이 점을 이용해서 초풍신 - 초풍신 - 초풍신, 초풍신 - 뇌신 중단각 등의 콤보와 초풍신후 태그가 가능하므로 태그 콤보도 노리는 것도 좋다.

철권 태그에서만 가능한 또 하나의 팁이라면, 풍신 커맨드와 함께 태그를 누르면, 풍신권의 판정이 상단에서 특중으로 바뀌므로 앉아서 풍신권을 흘릴 수 없게 된다. 태그 풍신을 이용해 태그 콤보가 강력한 캐릭터를 파트너로 잡아서 콤보를 노리자.

▲번쩍 초풍신 역시 멋지다

또 하나의 풍신류의 기본은 역시 풍신 대쉬(→N↓↘→ N↓↘→N↓↘→N…)의 자유로운 사용이다. 특히 진 중수에서 고수로 올라가려면 이 풍신대쉬를 빠르게 사용할 수 있는 것이 중요. 원거리에서 풍신 대쉬를 이용해 빠른 속도로 상대방에게 다가가 상대의 딜레이를 풍신권으로 쳐내거나, 나락쓸기, 통발등으로 상대방을 혼란시키는 것이 중수 이상 진의 기본 패턴이다. 풍신 대쉬 후 파생되는 여러 가지 이지선다는 매우 유용하므로 풍신대쉬를 꼭 익히고 시작하도록 하자.

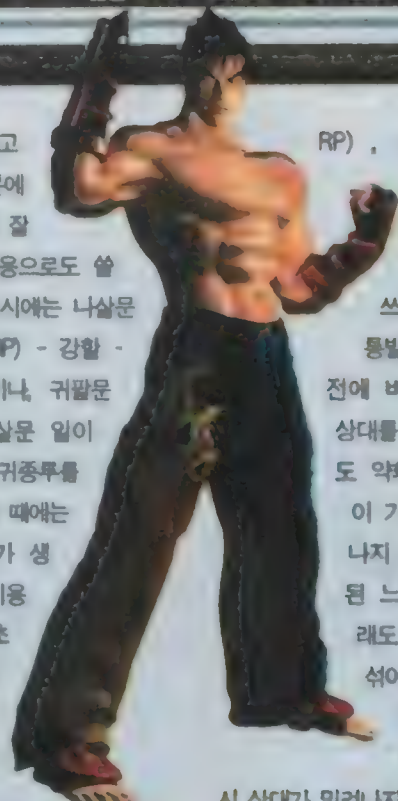
나락쓸기(→N↓↘RK) 의 경우 철권3에 비해 약화되었지만 PS2 판에서도 업소용 콤보들이 모두 들어간다. 늦게 쓰거나 클린히트가 아닌 경우 상대가 쓰러지지 않고 주춤거리는 것이 철권3과 다른 점이지만, 빠른 나락에 상대가 쓰러지는 것은 여전하므로 풍신대쉬를 이용해 거리를 조절한 후 빠른 나락으로 상대를 쓰러뜨리는 것이 좋다. 약화되었다해도 진의 강력한 하단 기술중에 하나이므로 애용해도 좋다. 나락쓸기가 깊숙히 맞았다면 백로유무(LP+RK)로 시작하는 콤보를 쓸 수 있고, 멀리서 맞았다면 귀종루로 추가 데미지를 줄 수 있다.

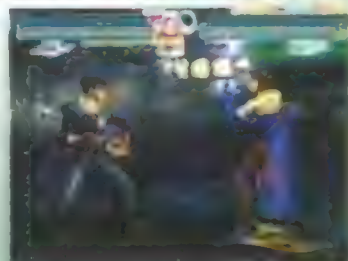
진의 견제기로는 섬광열권(LP LP RP)이 좋다. 2타까지만 쓰고 히트했는지 안했는지를 보고 마지막 RP를 입력해도 상대를 맞출 수 있으므로 상당히 좋은 사기성 견제기이다. 상대의 작은 경직이 있을 때 사용해도 좋다.

진의 신기술인 귀종루(← RK)는 무척 좋은 기술이다. 느리게 보이지만 좋은 판정과 의외의 스피드 그리고 짧은 딜레이 덕분에 여러 가지 용도로 잘 쓰인다. 다운공격용으로도 쓸 수 있으며 카운터시에는 나살문 일(←→ RP LP RP) - 강할 - 슬강(→ RP LK)이나, 귀팔문 1타(↘LP)후 나살문 일이 모두 들어간다. 귀종루를 상대가 가드 했을 때에는 상대에게 딜레이가 생기므로 이것을 이용하여 나락쓸기, 초풍신, 잡기의 이지선다를 걸 수 있으니 잘 이용하자.

나살문의 경우 공중콤보로는 거의 사기에 가까울 정도의 데미지를 자랑하는데 PS2판에서는 약간 타격감의 문제로 타이밍 조절에 신경을 써야 한다. 하지만 상대가 공중에 뜨게 된다면 나살문 이(←→ RP LP ↘ RP) - 통발(→→ RP), 나살문 일(←→ RP LP RP) - 대종 일타(↘ RK) 가 주로 쓰인다.

통발(→→ RP)은 예전에 비하여 회피하는 상대를 잡는 호밍기능도 약화되었고 상대방이 가드했을 때 밀려나지 않게 되어 약화된 느낌이 있지만 그래도 풍신 대쉬중에 섞어 쓰이는 중단으로서의 기능은 여전하고 가드시 상대가 밀려나지 않는다 해도 딜레이가 적기 때문에 아직도 성능은 좋다. 상대를 띄운 후 나살문 일 후에도 통발이 들어간다. 나살문 일을 할 때 첫 방을 맞추고 나머지 두 방을 한번에 맞추면 상대가 약간 뜨는데 이때 통발이 들어가게 된다. 많은 연습이 필요한 연속기이다.

데빌 진

진 카자마의 기술 중 금강체 (LP+RP)란 기술은 특수 가드 기술로 닿은 상대방이 튕겨 나가는 효과를 가지고 있는데 헤이하치를 태그 콤비로 선택했을 때에는 진이 데빌 진으로 변신 할 수 있는 특별한 능력이 생긴다. 금강체를 사용중에 RP RP LK를 빠르게 누르면 진카자마의 자세가 헤이하치처럼 변하게 되는데 이 때를 데빌 진이라고 한다. 일단 진에서 많은 차이를 보이지는 않지만 외형상으로 특징이 나타난다. 박치기를 시도해서 화면이 클로즈업되었을 때 이마에 오프닝 연무에서 볼 수 있는 문장이 보이고 온몸엔 전기가 돈다. 아날로그 콘트롤러 진동패드에서 전기가 왼손에서 오른손으로 왔다 갔다 할 때마다 진동이 오는 것을 느낄 수 있다. 데빌 진이 된 상태에서의 단 한번의 공격이나 횡이동을 하면 다시 원래 상태의 진으로 돌아오게 되며 데빌 진의 고유 기술을 쓰면 자신의 에너지가 약간 깎인다. 그리고 기존 기술인 해골치기(LP)의 커맨드가 LP+RP로 변한다. 이 해골치기는 맞게 되면 무조건 경직 상태로 들어가게 된다. 이때는 백로유무로 시작되는 콤보를 사용할 수 있다.

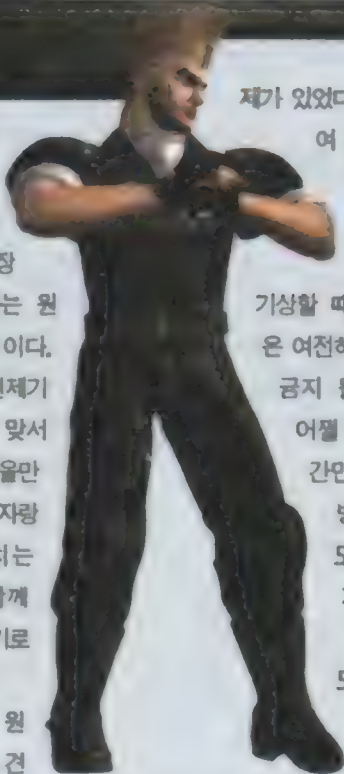
또한 고유의 7단 콤보(LP RP RP LK RP RK LK)를 가지고 있으며 이 7단 콤보는 1방이라도 히트하면 모두 끝까지 맞게 된다. 하지만 모두 상단이라서 상단방어만 잘하고 있다면 맞지는 않는다. 풍신권의 경우, 상대방이 가드하면 진과 상대방 둘 다 모두 튕겨 나가게 되는 것을 볼 수 있다. 하지만 풍신권의 경우 조건 카운터 처리가 된다. 역시 장점은 모든 공격이 상대 가드 시에도 딜레이가 없어지는 것이 특징이다. 풍신권은 서로 튕겨 나가게 되고 뇌신권의 경우는 서로 멀리 밀려 나가게 되고 나락쓸기의 경우는 포즈 자체가 바뀌게 되기 때문이다. 단점은 역시 변신할 기회가 별로 없다는 것이다. 대게 공중 콤보 후 바로 입력해서 변신을 하게 되는데 그후 1번의 공격은 기회를 잘 잡아서 하도록 하자.

▲이 포즈가 바로 데빌진

폴 피닉스

한방...언제나 어디서나 무조건 단 한방으로 승패를 좌우했던 우리의 폴. 그 누가 폴이 약해졌다고 했는가!? 어떤 자가 붕권(↓↘→ RP)이 약해졌다고 하였는가!? 폴의 밥줄이면서 18번인 붕권. 붕권은 역시 폴의 희망이며 생명이다. 물론 전작에 비해 비교적 데미지가 적어지긴 하였으나 카운터나 클린히트시에는 아직도 여전히 강력함을 보여준다. 역시 한방으로 승패를 좌우하는 성격은 변하지 않음을 꿋꿋히 보여주고 있다. 하지만 역시 공중콤보로써의 붕권은 약한 것이 사실. 붕권을 뛰어넘는 데미지와 안정성 덕분에 붕권이 들어갈 자리에는 쌍비천각(↗LK RK)이 자릴 잡고 버티고 있다. 공중콤보에서는 원투 쌍비천각이 쓰였으나 판정등의 문제덕분에 원투보다는 그냥 LP 하나만이 쓰이고 있다. 실제로 원투와 원의 데미지 차이는 거의 무시해도 될 정도의 차이이지만 원투를 넣었을땐 후속타가 안정적으로 들어가지 않는 반면에 잽만 넣게 되면 거의 확정으로 후속타가 들어가게 되므로 원투보다는 역시 잽을 넣는 것을 추천한다.

폴이 약화되었다해도 여전히 강자 중에 하나로 손 꼽히는 이유는 전 캐릭터 중에서 가장 빠른 축에 속하는 원투펀치(LP RP)이다. 진의 사기성 견제기술 섬광열권과 맞서도 절대 지지 않을만큼의 빠르기를 자랑하는 원투펀치는 RK, 기와와 함께 폴의 3대 견제기로 쓰인다.

앞서 말한 원투, RK, 기와의 견제 콤비 중, RK는 카운터 히트시 붕권이 추가타로 들어간다. 이 데미지는 웬만한 폴의 공중콤보에 맞먹는 데미지로 간단하면서 강력하다. 상대가 공격하여 들어올 때 타이밍을 맞추어 RK카운터를 노리는 것도 일격필살을 노리는 폴의 전법중 하나라 할 수 있겠다.

폴이 전작에 비해 약화된 이유중에는 붕권 스텝 후 붕권이나 낙엽이나의 이지선다로 쓰였던 낙엽(앉으면서 RK RP)의 약화가 가장 큰 문제가 있었다. 시스템의 변화로 인하여 첫 방이 클린히트가 아니게되면 두 방 째는 가드 되는 수모를 겪게 되었다. 하지만 상대가 기상할 때 심리전을 이용한 낙엽은 여전하다. 하지만 역시 남발이 금지 될 정도로 약화된 것은 어쩔 수 없는 사실이다. 약간만 거리가 멀어도 상대방에게 역전을 당할 정도의 딜레이가 생겨버렸기 때문이다.

하지만 그러한 폴에게도 약한 면을 커버해주게 된 기술이 있는데 그것은 속칭 100원만의 진월(일어서면서 RP)이다. 신기술 중 정말로 주목해야 할 기술이다. 상대방의 하단 공격 가드시 거의 확정적으로 들어가며 상대방이 가드시에 서로 딜레이가 생기므로 부담없이 사용할 수 있는 기술이다. 히트시에 상대는 배를 땅으로 한 뒤집힌 상태로 떨어지게 되고 여기에 잽 - 쌍비천각 등등의 여러 가지 콤보가 가능하다. 붕권스텝을 응용해서 붕권 스텝중에도 진월을 쓸 수 있다. 기술 발동후 아래로 하면 폴이 앉은 자세로 자세를 회복하게 되고 이것을 이용하여 진월(일어서며 RP) - 엽앵 붕권(앉은 상태에서 ↘RP LP), 진월 - 엽앵 철기(앉은 상태에서 ↘ RP RP) 의 콤보도 가능하다. 기상어퍼가 없어진 폴에게는 적당하다 못해 과분한 기술로 느껴질 정도로 좋은 기술이다.

▲얼이네지 100원만

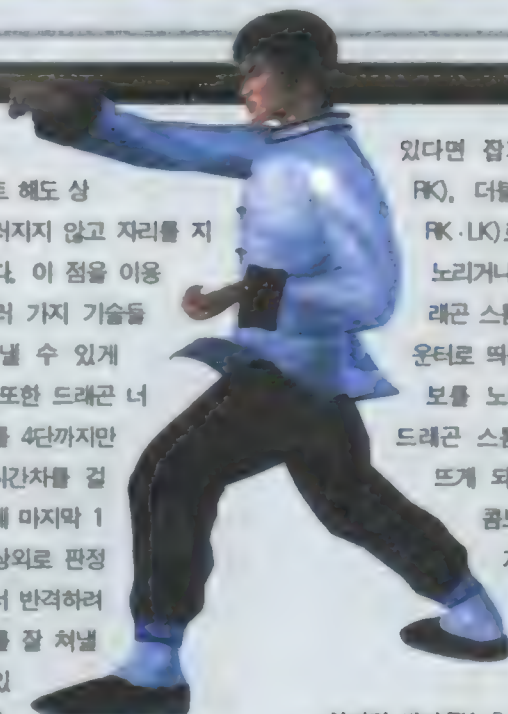
폴의 잡기중 태그덕분에 강력한 효과를 발휘하게 된 잡기는 역시 이당(→➡LP+RP)이다. 커맨드상의 장점인 대쉬 커맨드 덕분에 잡기의 리치가 정말 길다. 또한, 화랑이나 백두산을 태그 콤비로 이용하면 이당 후 태그하여 힐 익스플로전(↙LK+RK)을 맞추는 등 강력한 잡기로써 손색이 없다. 횡이동중에 나가는 하단 판정의 발차기인 부지화(횡이동중 LK)의 히트시에 붕권스텝을 이용하여 붕권과 이당의 이지선다는 상당히 괜찮은 패턴이다.

포레스트 로우

TTT에서 약해졌다! 라고 대표적으로 들 수 있는 캐릭터 중 하나인 로우. 주력 무기였던 드래곤 스톰(←LP RP LP)의 1타가 상단으로 변화했고, 기술 자체의 호밍능력 저하가 전반적인 로우의 약화를 보여줬다고 했지만 1타를 앉아 흘린다 하더라도 카운터 판정 시에는 아직까지 그 기능이 건재하고 있으므로 괜찮다. 단지 로우에게 있던 일발역전기가 사라졌을 뿐이다.

▲상단!

드래곤 스톰의 상단 변화는 솔직히 큰 영향을 미치지 않는다. 다만 앉아서 견제하던 상대를 카운터로 쳐내던 능력이 사라진 것이 아쉬울 뿐이다. 스톰의 3단중에서 시간차 공격은 2타까지 방어했다면 빠른 잽으로 쳐낼 수 있고, 2타까지 막고 중간에 회피할 수 있게 된 것은 로우 유저로서는 아쉽고 너무 한다는 생각이 들테지만 상대의 입장에서 생각한다면 날아갈 듯 기쁠 뿐이다.

주력기로 쓰이는 드래곤 너클 콤보(LP RP ➡RP RP RP)의 경우 마지막 공격이 히트 해도 상대는 쓰러지지 않고 자리를 지키게 된다. 이 점을 이용하여 여러 가지 기술들을 걸어낼 수 있게 되었다. 또한 드래곤 너클 콤보를 4단까지만 쓴 후 시간차를 걸 수 있는데 마지막 1타가 상상외로 판정이 좋아서 반격하려는 상대를 잘 쳐낼 수도 있고, 4단까지 히트시켰을 때 시간차 공격을 두려워하여 상대가 움직이지 않고 있다면 잡기나 킷킥(↗RK), 더블서머솔트(↗RK·LK)로 이지선다를 노리거나, 발악하면 드래곤 스톰을 이용해 카운터로 띄운 후 공중 콤보를 노리는 것이다. 드래곤 스톰으로 상대가 뜨게 되면 거의 모든 콤보가 다 들어가게 된다. 기본적으로 드래곤 스톰(←LP RP LP) - 하이킥 썸머(RK ↑ LK) - 드래곤 테일(↙RK), 드래곤 스톰(← LP RP LP) - 잽 - 드래곤 러쉬 1타(←

RP) - 쇼트 스트레이트 레프트 썸머(↓RP LK), 드래곤 스톰 - 하이킥 썸머 - 드래곤 러쉬 가 대표적인 콤보로 쓰인다.

로우의 유일한 강력 하단기인 드래곤 테일은 TTT에서 가드되면 몸을 통과하지 않고 엉거주춤한 자세를 취하게 변했다. 어떻게 생각하면 약화된 것 같지만, 어떻게 보면 그렇지 않은 것이 철권3에서는 진이 드래곤 테일을 가드했을 경우 추돌(일어서며 RP)로 띄울 수 있었으나, TTT에서는 드래곤 테일이 가드된 후 엉거주춤한 자세일 때 진의 추돌 등, 기상하면서 쓰는 공격을 맞지 않게 변해버린 것이다. 하지만 역시 눈으로 보고 막아지는 정도의 속도임은 변함이 없으므로 남발은 금물이다.

▲드래곤 테일

상대의 하단 공격 가드 후에는 드래곤 어퍼로 띄울 수 있다. 드래곤 어퍼의 전체적인 효과는 드래곤 스톰의 마지막 띄우기 공격과 동일하다고 봐도 되므로 상당히 좋은 띄우기 같지만, 리치가 그다지 길지 않아 큰 효용은 없다. 차라리 더블 서머솔트(↗RK LK)가 후속타로 시트 스트레이트 레프트 써머 (↓RP LK)를 맞출 수 있어서 강력하므로 이쪽을 추천한다.

드래곤 러쉬(←RP LK RK)를 이용한 심리전도 아직 유효하다. 원래는 드래곤 러쉬 2단과 드래곤 스톰 1단을 복합하여 사용하였지만 지금은 드래곤 러쉬를 이용해서 상대를 발악하게 만든 후 카운터를 노리기 위해 드래곤 스톰을 사용하는 경우가 대부분이다. 카운터를 쓰기 위해 사용하는 기술은 RK나 시트 스트레이트 레프트 써머 (↓RP LK)이다. RK를 카운터로 히트시켰을 때에는 드래곤 러쉬를 후속타로 맞출 수 있으며, 시트 스트레이트 레프트 써머 후에는 원투 - 드래곤 러쉬등의 일반적인 공중콤보를 맞출 수 있다.

촌경↓(RP LP)의 경우 쓰임새가 거의 없었는데 상대의 태그를 눈치챘을 때 맞출 수 있게 되었을 뿐 아니라, 촌경 후에 몇몇 캐릭터를 제외하고는 멋진 태그 콤보를 쓸 수 있다. 특히 폴과 팀일 때는 특별한 태그 콤보, 일명 '그레이트 태그 콤보' 가 가능한데 폴의 경우 등장할 때 붕권스탭처럼 등장하는데 이 상태에서 RP RP 의 입력으로 염앵 철기가 나오게 된다. 염앵 철기 히트 후에 로우가 다시 나오는데, 이때 LP를 적절히 눌러 그레이트 태그 콤보를 마무리. 성공하면 '그레이트!' 란 말이 나온다. 이름하여 그레이트 태그 콤보(가칭).

로우의 독특한 공격 패턴 중 하나는 앉아대쉬후 이지선다이다. 앉아대쉬는 ⬇↘↓⬊ 로 사용이 가능한데 움직이는 도중 LK를 누르면 슬라이딩이 나가고, 상대가 슬라이딩을 두려워해서 앉아있다면 드래곤 어퍼나 써머솔트로 이지선다를 노릴 수 있다. 특히 슬라이딩은 이지선다 뿐 아니라 추격타나 기습용으로도 아주 적절한 기술이다. 앉아있는 시간을 최소로 하고 바로 쓸 수 있을 정도로 많은 연습을 해두자.

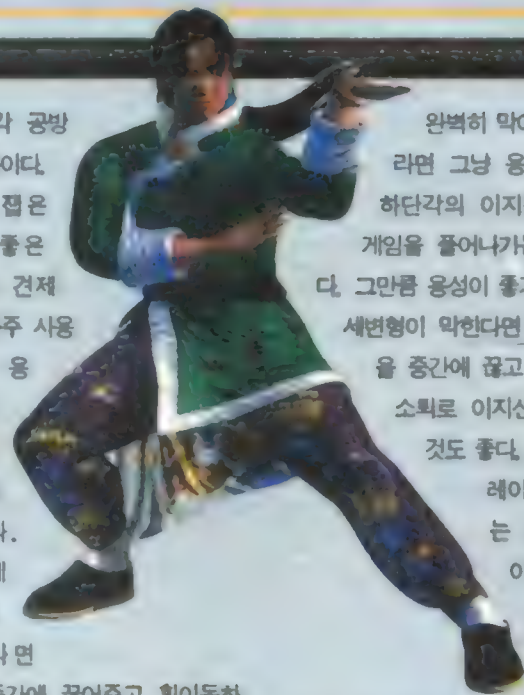
레이 우롱

레이 우롱은 언제나 정당한 평가는 거의 받아온 적 없이, 얍삽하다는 고정인식이 박혀있다. 철권2때 바닥을 구르는 기술만으로 승리를 거두었기 때문일까? 하지만 기술의 특성상 그런 것을 도저히 어쩌란 말인가, 현재 헤이하치, 진과 함께 최강 3인방의 하나로 생각되고 있다.

레이의 기본 패턴은 역시 용성중/하단각(←N LP RP LP RP RK or LK)과 후소퇴(↙RK)의 적절한 사용이다. 후소퇴가 철권3과 달리 클린/카운터 히트하지 않으면 쓰러지지 않도록 변화되어 약화되었다고는 하지만 뒤돌기(←LK+RK)로 적의 기술을 흘린 후 후소퇴를 쓰는 패턴은 여전하다. 만일 거리가 멀어서 후소퇴로 적이 쓰러지지 않을 것 같다면 후소연무(↙RK RK)를 모두 써주면 거리에 상관없이 무조건 쓰러지므로, 가끔 후소연무를 쓰는 것도 좋다. 단 막힌 후의 빈틈은 여전하므로 주의.

후소퇴후의 콤보는 후소퇴 1타 히트시 적이 쓰러진다면 약간 기다렸다가 권참연각(LK LK RK RK)의 추가타가 가장 간단하고 데미지도 높다. 하지만 상대를 계속적으로 몰아가길 원한다면 후소퇴 후 레버를 나 로 하여 사형 전환 후 사돌연격(사형 중 RP RP RP)으로 추가타를 주는 것이 좋다. 후소퇴 - 사돌연격은 마지막 RP를 약간 늦게 넣어주어야 모두 히트한다. 사돌연격 후 레버를 ➡로 고정하여 표형으로 전환. 상대가 어느 방향이든지 굴러서 일어나려고 한다면 표쌍조 1단(표형 중 LP)으로 히트시킬수 있고 이 패턴을 눈치채고 일어나지 않는 상대에게는 표소퇴 (표형 중 LK)로 다운 공격을 가할 수 있다. 상대가 후방낙법을 하는 경우도 있는데 그 때에는 표쌍조와 표수(표형 중 RP)를 이용한 중/하단의 이지선다를 사용할 수도 있다.

▲역시 견제하다

중거리 정도에서의 공방은 역시 용성중단각 공방이 대부분이다. 레이의 잽은 성능이 좋은 편이므로 견제용으로 자주 사용해주다가 용성중단각으로 상대를 밀어붙인다. 상대가 계속적으로 가드한다면 용성을 중간에 끊어주고 횡이동하여 오형권 자세로 이지선다를 거는 것이 좋은데, 추천할만한 오형권 자세는 역시 표형. 용성 3단 후에 횡이동을 함으로 변화 가능한데 표형은 상단을 회피하고 레버를 ➡로 고정하고 있으면 자동으로 하단을 흘리므로 실질적으로 반격이 가능한 건 빠른 중단공격밖에 없다. 이후 표쌍조 1단과 표수로 이지선다를 걸 수 있다. 단, 3단째가 가드 되었을 때에는 빠른 중단기로 표형이 끊기기 쉽다는 것을 미리 염두에 두고 공격해나가며, 용성 중 자세변형을 완벽히 막아내는 상대라면 그냥 용성중단각과 하단각의 이지선다만으로 게임을 풀어나가는 것도 좋다. 그만큼 용성이 좋기 때문. 자세변형이 약한다면 그냥 용성을 중간에 끊고 잡기나 후소퇴로 이지선다를 거는 것도 좋다.

레이의 띄우기는 컷킥(↗RK)이나 오른어퍼(↘RP)가 좋은 편. 컷킥은 ↗로 레버를 입력하는 것보다 로 하는 것이 만일 맞지 않았을 경우의 딜레이가 적어서 좋다. 특히 수직점프 컷킥은 철권 세계챔피언 석동민씨가 잘 사용한다고 해서 알려졌다. 다른 캐릭터들은 수직점프 컷킥을 하면 상대와 거리가 멀어져 콤보를 맞추기 힘들지만, 레이의 용성은 앞으로 많이 전진하며 기술을 쓰기 때문에 제자리 컷킥을 써도 공중콤보를 결정짓기에 좋다. 오른어퍼는 리치는 짧아도 일단 무조건 띄운다는 것이 장점이

고, 공격해오는 상대를 카운터로 띄우기에 적합하며 헛쳤을 경우의 딜레이도 적은 편.

일단 상대를 공중에 띄우게 되면 LP - 용성중단각(→ N LP RP LP RP RK)이 가장 기본적인 콤보. 잽을 두 번 넣던지 잽 대신 원어퍼(↘LP)를 넣던지 용성 1단 후 용성중단각을 쓰던지 레이의 콤보는 그게 그거다. 대신, 용성을 3단까지만 넣은 후 바닥에 떨어진 상대가 낙법을 하던지 옆으로 구르거나 뒤로 구르려 한다면 표쌍조로 데미지를 입힐 수 있고 그냥 가만히 있는다면 다운공격 판정이 있는 표수로 데미지를 줄 수 있다. 단, 용성 3단 후 원 횡이동을 해야 표수가 다운공격이 가능해진다. 또한 낙법을 하는 상대는 표수로 공중에 띄우는 것도 가능하다. 4단까지 사용하고 횡이동하여 호형으로 자세를 잡은 후 호소퇴(호형 중 RK)로 데미지를 주거나 호형 그대로 상대에게 접근해서 호소퇴와 서호조(호형 중 LP)와 도호조(호형 중 RP)로 이지선다를 거는 것도 좋다. 호소퇴 히트후에는 권참연각 콤보가 가능하고, 서호조 후에도 공중콤보가 가능하다.

레이 역시 줄리아 창의 매드 액스처럼 데미지 좋고 범위도 넓은 잡기인 도락주(↗LP+RP)가 있다. 도락주는 일단 기술이 발생되면 레이는 상대와 같이 누워있는데 여기에서는 레이에게 우선권이 주어짐을 이용한 심리전을 할 수 있다. 만약 상대가 구르려고 할 경우에는 재빨리 일어나며 LK를 쓰게 되며 늦게 일어난다면 하단 기상공격으로 일어나면 되는 것이다. 덩치가 큰 상대에게는 일어서며 LK가 무조건 히트한다. 도락주는 용성중단각 도중에 끊고 넣어줄 수도 있다.

상대방 쪽으로 머리를 향한 상태에서 나오는 도궁각은 여러가지 눕는 기술을 이용해서 발동할 수 있다. 도궁각을 맞게 되면 상대방은 높이 뜨게 되고 도궁각 - 대점프 킥 (대점프후 RK) - 권참연각 (RK RK LKLK)의 강력한 콤보가 들어간다.

킹

역시 그 스승의 그 제자다… 잡기기술을 사용하는 것 보다 열심히 패야 살수가 있다. 아머킹보다 근중거리의 난투전에 유리한 기술들이 많아서 아머킹 보다 조금 더 능동적으로 상대의 공격에 대응 할 수 있는 반면에 공중 콤보를 노릴만한 마땅한 기술이 없어 자상전으로 승부를 보아야 한다. 기본은 아머킹과 같이 원투펀치와 레프트 스트레이트 라이트 어퍼 (앉으면서 LP RP) 등으로 자잘하게 데미지를 주면서 아머킹의 그것 보다 성능이 좋은 엘보 혹 (↘ LP RP)으로 근접에서의 중단을 견제 해 주며 잡기 등으로 연결 해나가는 것이 기본 패턴이다.

상대의 딜레이가 보이거나 재빠른 반격으로 카운터를 노릴때는 893 킥 (← RK)이 제격이며 이것이 클린히트 시에는 급소차기 (뒤를 돈 상태에서 LK)가 확정적인 다운공격으로 들어가니 찬스가 보이면 적절하게 사용하도록 하자. 사용 후 배후를 보이는 기술인 만큼 부담이 매우 큰 기술이나 좋은 판정과 빠른 발동, 성공시의 막대한 데미지를 생각한다면 쓰지 않을 수도 없는 기술이다.

한 스텝 반 정도의 중거리에서 기습적으로 상대를 공격할 수 있는 기술로는 롤링 소배트 (RK)를 추천한다. 상당히 빠른 발동 스피드의 중단 돌려차기로서 상대의 횡 이동을 차단 할 수 있으며 가드가 되어도 상대의 가드가 순간적으로 흔들려 딜레이가 전혀 없다. 난타전 도중 거리가 조금 멀어지거나 할 때 가끔씩 찔러 넣어주면 의외로 좋은 효과를 거둘 수 있다. 데미지도 만족할 수준.

조금 큰 데미지를 노릴때는 역시 아머킹과 마찬가지로 프랑켄 슈타이너 (↖ LK+RK) 다. 아머킹과 동일한 판정과 효과를 가지고 있으므로 찬스가 보이면 심리전을 첨가해 적극 노려주도록 하자.

주력 잡기로는 머슬 버스터 (↓↙← LP+RP)를 추천하며 이것은 LP+RP의 커맨드로 잡기를 해체해야 하는 만큼 해체될 확률도 적을 뿐더러 데미지도 만만찮기에 주력 잡기로 낙찰. 커맨드 입력도 쉬운 편이라 실수할 염려는 없지만 잡기 판정이 조금 늦게 나오고 리치가 그리 길지 않은 것이 흠이다. 기술 후에 후속공격으로 급소차기가 무조건 들어..갈 듯하게 보이지만 상대가 움직이지 않으면 히트하지 않는 것이 조금 아쉽다.

▲필자 자신의 윤리의식에 위기만 검열 사진 삭제…를 매우 고민했다

킹에게는 수많은 연속잡기가 존재하지만 거의 대부분의 것들이 실전에 사용하기에는 비효율 적인 것들이다. 최초의 잡기 성공률도 매우 낮을뿐더러 성공하였다 하더라도 연속잡기 2~3단 도중에 상대의 단순한 펀치 버튼 연타만으로 간단하게 풀려 버리는 것이 대부분의 경우이다. 물론 운이 좋아 끝까지 성공시키게 되면 라운드를 확정 지을만한 시간과 데미지를 빼앗을 수 있으므로 도중에 잘 풀리지 않는 연속잡기 (사실 이런 건 없다) 한가지를 추천한다면 스탠딩 아킬레스 건 콤보에서 로메로 스페셜로 이어지는 삼단 연속 잡기 (가 아니고 꺾기다.) 가 확률이 가장 높다. 이 연속잡기는 1단 스탠딩 아킬레스 건 콤보에서 LP + RP 로 회피 커맨드를 입력하지 않는다면 3단 모두가 들어가게 되고 연속잡기에 걸리게 되면 대부분의 사람들이 LP와 RP를 번갈아 가며 연타하는 습관이 들어 있어 이것을 제대로 푸는 양손 버튼을 누르는 커맨드를 모르는 사람들이라면 끝까지 당해 주는 것이 거의 확정이다. 데미지도 겨우 죽지 않을 만큼의 잔여 체력을 남기고 모두 빼앗아 주니 일발역전으로는 그만. 기술을 사용하는 시간도 길어서 이기고 있는 상황이라면 시간 끌기에 매우 좋다.

킹에게는 앞에서도 말했듯 공중콤보를 시도할 시작 띄우기 기술들이 거의 없으며 공중콤보의 종류도 부실하며 데미지도 그리 좋은 것이 없다. 일단 공중콤보를 시도할 때는 잿킥으로

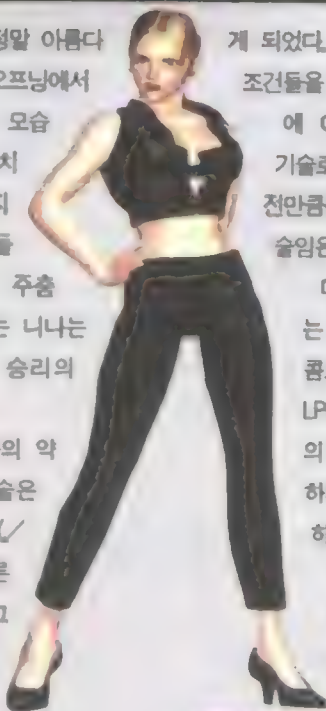
콤보의 시작을 해내며 라이트 스트레이트 레프트 어퍼 (RP LP) - 블루탈 싸이클론 (LP + RP LP) 으로 마무리 짓는 콤보가 그나마 가장 안정적이며 50에 가까운 데미지를 보여준다. 다이나마이트 어퍼 (↓↘RP)등으로 띄웠을 때도 마찬가지이며 부담 없다.

▲이렇게 안면을 걷어 찬 후

▲뒤꿈치로 피 올려 우려 준다

니나 윌리암즈

PS2 버전에선 정말 아름다워져 버린 니나. 오프닝에서의 립스틱을 바르는 모습은 정말 경악을 금치 못할 정도다. 하지만 전체적인 기술들의 약화로 인하여 주춤하는 모습이 보이는 니나는 기본기의 활용이 승리의 열쇠이다.

기본적으로 니나의 약화를 증명하는 기술은 역시 디바인캐논 (↙LK+RK) 이다. 빠른 발동과 강한 파워 그리고 무엇보다도 띄우기 기술로 상대가 가드해도 밀려나는 폭이 커서 2때부터 꾸준히 쓰여왔지만 하지만 기존의 횡이동을 잡는 호밍능력이 떨어지게 된 것과 무엇보다도 상대방이 가드를 하게 되면 큰 딜레이가 생겨서 웬만한 기술을 맞게 되므로 남발이 힘들어 지게 되었다. 하지만 그래도 다른 조건들을 무시 할 수 없기 때문에 이지선다나 카운터용 기술로 적절하게 쓴다면 예전만큼은 못해도 꽤 좋은 기술임은 틀림없다.

디바인캐논 히트후에는 원투 펀치 - 어설트 콤보 (↘LK LP RP ➡ LP+RP)로 마무리. 예전의 막강한 콤보 만은 못하지만 그래도 꽤 쓸만하다.

▲마무리는 언제나 쌍장파

니나의 주된 공격패턴은 빠른 기본기와 디바인, 잡기를 복합하여 이지선다로 상대를 괴롭히는 것이다. 레이브 킥 (↓ LP N RK or 앉은 상태에서 LP N RK)이나 어퍼스트레이트 (↘LP RP) 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙 (↓RK LP) 등으로 상대를 천천히 견제하며 접근하면서 팔꿈치 치기 (↘↘ LP)나 디바인 캐논으로 이지선다를 노리는 것이 기본. 특히 팔꿈치 치기는 어퍼스트레이트나 원투펀치, 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙 후에 이지선다로 활용하면 좋다. 대각선 두 번 입력의 실수하기 쉬운 커맨드이니 충분히 연습해두자.

▲디바인 캐논

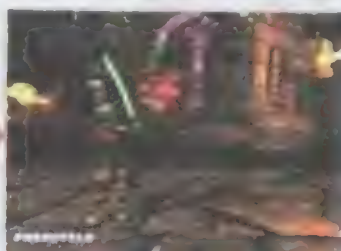
펌킥(→→ LK)의 경우 공중콤보 마무리로 쓰였으니 발동시간도 느려지고 딜레이도 많아져서 거의 쓰이지 않게 되었고 차라리 턱베기 (↓↘RP)를 쓰는 것이 적절하다.

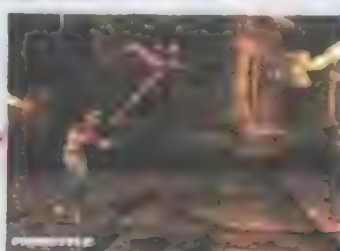
턱베기는 회피능력은 약간 줄었으나 판정과 딜레이 스피드등은 여전하므로 다운공격과 띄우기용으로 쓰인다. 실제로는 거의 다운공격용으로 유용하게 쓰이게 되는데 유용한 패턴이라면 거반주닉(오른잡기 후 LP RP LP)후 사용해주면 상대가 조금이라도 일어나려 움직이면 히트하게 되며, 제자리 가상을 사용한다면 다시 띄울 수도 있다.

디바인이나 턱베기 그리고 오른어퍼를 이용해 상대가 뜨게 되면 원투 펀치 (LP RP)- 어설트 콤보(↘LK LP RP →LP +RP)가 가장 안정적이고 적당하다. 파워도 예전만큼 강하진 않지만 약하다고 볼 수도 없는 정도.

신기술중 괜찮은 기술은 더블쇼트 (횡이동중 LP RP)나 레이핸즈(↘LP+RP)이다. 그러나 이 두 기술 모두 강력한 추가타가 있는 기술은 아니고 견제용으로 사용하는 것인 기술이라서 아쉬움이 남는다.

요시미츠

여전히 그의 어퍼컷은 강하다. 그의 오른 어퍼의 명칭은 타 캐릭터의 오른 어퍼와는 다르게 스텝 인 어퍼(↘ RP)라는 이름의 고유기이다. 이것은 타 캐릭터의 어퍼컷들과는 다르게 반 스텝 정도 전진하며 상대를 공격하는 것으로 리치가 길고 상대의 상단공격을 회피하는 능력이 타 캐릭터의 그것보다 월등히 우수하다. 게다가 가장 주목해야 할 부분은 체인지가 가능하다는 점. 전 캐릭터 중 요시미츠와 쿠니미츠의 엔 오른어퍼 히트 후 체인지가 가능한 캐릭터는 없다. 이런 성능 좋은 어퍼기술을 가진 요시미츠는 공중콤보를 시도할 찬스가 자주 오게 된다. 추천 콤보로는 인법만갈 2연타 (← LP, LP…) - 인법 만갈 다시 2연타 후에 발레리나 킥 (LK) 로 대략 48 가량의 데미지 까지 기대 할 수 있는 콤보이다. 난이도가 조금 있는 콤보라 실패 확률은 꽤 되지만 시도할 가치는 충분하다. 그러나 요시미츠 자체로서 시도 할 수 있는 공중콤보들은 종류가 다양하고 즐겁다고는 하나 토탈 데미지가 50이상의 것들은 드문 만큼 실용적 측면을 고려하여 체인지 후 태그콤보를 노리는 것을 추천한다. 진이나 줄리아처럼 강력한 공중콤보가 가능한 캐릭터가 태그 파트너 일 때 요시미츠의 진가가 발휘된다.

▲이것은 어퍼

▲체인지

▲공중 분쇄 ☆ 줄리아 등장

상대와 반 스텝에서 한 스텝 정도의 근거리에서는 원펀치(요시미츠의 원펀치는 전 캐릭터중 최강의 속도를 자랑한다)와 섞어 주력 중단기로 스텝 인 어퍼를 기본으로 사용하며 귀계 (↘ LP, LP, LP, LP) 로 상대의 가드를 무너트린 후 다시 스텝 인 어퍼로 위의 패턴을 반복해 가는 식의 단순하면서 상대가 반격하기 까다로운 패턴으로 압박감을 주고 거리가 벌어지면 황천 달리기 (→→RP)나 취설(→→RK) 등으로 견제하며 접근하도록 하자.

횡이동으로 상대의 공격을 피하

면서 반격하기 좋은 기술로는 아시로 (횡이동 중 RP) 가 있다. 이것에 히트된 상대는 무조건 뜨는 좋은 띄우기 기술이긴 하나 가드가 된다면 상대와 밀착된 상태에서 상당히 큰 딜레이가 생기므로 불안하다면 역시 횡 이동 중에 발동시킬 수 있는 중단기술 합장(횡 이동 중 LP)을 대신 사용해 주어도 좋다. 합장은 상대방이 가드시에도 가드를 흔들리게 하는 효과가 있으므로 딜레이 없는 안전한 기술이다. 발동도 상당히 빠르고 판정도 좋은 여러모로 아시로 보다 좋은 점이 많지만 이 기술은 카운터 시에만 상대방을 공중에 띄운다. 대신 아시로는 히트 후 체인지가 가능하고, 평소에는 뒤집히지만 체인지를 하면 뒤집히지 않으므로 태그콤보용으로도 좋다. 이동중에 확실한 찬스가 온다면 아시로를, 확신이 없는 상태에서 안전한 견제를 원한다면 합장을 사용하도록 하자. 또 하나의 횡이동 중 기술인 유설(횡이동중 RK)은 카운터 히트시 접근 후 지뢰인(LP+RP) - 두 개(지뢰인 중 LP+RP)의 콤보가 가능하다.

하단 공격기로는 이슬 치우기(앉아 전진 시작시 LK)가 있으며 기술을 발동하기 위해 앉아야 한다는 약점이 있기는 하나 못 쓸 정도는 아니다. 심리전으로 사용하거나 약간의 하단견제 공격 후에 기습적으로 사용해 주는 등의 여러 방법이 있으며 중단기술이 풍부하고 강력한 요시미츠인 만큼 성공률은 높은 편이다. 이 기술 히트 후에는 올려차기로 시작하는 약간의 콤보가 가능하며 거리가 가깝다면 지뢰인(LP+RP) - 두 개(지뢰인 중 LP+RP)의 높은 데미지의 콤보로 연결 시킬 수 있다. 올려차기 콤보 후에 다시 심리전으로 들어갈 수도 있어 상당히 유용한 기술이다.

린 사오유

PS2 판에서는 엄청난 미소녀로 변신하여 나오는 사오유. (교복버전의 엔딩에서는 진과 썸싱이?) 그런 얼굴에서 발휘하는 능력은 가히 놀라울 따름이다.

사오유는 화려한 횡이동과 거의 모든 상중단 기술을 회피하는 봉황세를 이용한 파이팅을 펼치는 것이 기본. 또한 뒤돈 자세에서 강력한 기술들이 많고 횡이동 범위가 넓어 뒤돈 자세에서 싸우는 경우가 많다.

▲이합퇴를 하면서 뒤돌자

뒤돈 자세로 만드는 기술은 여러 가지가 있지만, 주로 쓰이는 것은 뒤돌기(←LK+RK), 상보장권(↘LP), 주익배장-뒤돌기(RP LP), 이합퇴(→→LK), 탕권(일어서며 RP), 소퇴배신격 2타(앉은 상태에서 LK RP) 등이다. 뒤돌기는 오른쪽으로 약간 회피를 하면서 뒤를 돌게 되므로 뒤돈 직후 오른쪽으로 횡이동을 해주면 상당히 많은 각도를 회피할 수 있다. 상대의 공격을 이렇게 흘린 후 호미각(뒤돈 상태에서 RK)으로 띄우거나 잡는 것이 사오유의 기본 뒤돌기 패턴. 상보장권이나 주익배장은 우선권이 좋고 빠른 편이므로 앞을 본 상태에서의 공방시에 사용하면 효과적이다. 이합퇴는 약간 거리가 벌어져있을 때에 사용하여 뒤돈 상태로 만든다. 중단이고 가드되어도 별다른 반격을 받지 않으므로 주된 뒤돌기 패턴중 하나로 쓰인다. 또한 카운터 히트시에는 왼방향 횡이동 - 호미각으로 적을 띄울 수 있다.

일단 뒤돈 후에 잘 쓰이는 기술은 상대를 띄울 수 있는 호미각, 배신격(뒤돈 상태에서 RP LP RK), 잡기이다. 호미각은 상대를 띄우고 공중콤보를 넣을 수 있는데 추천 공중콤보는 상보장권(↘LP), 배신격 1타(뒤돈 상태에서 RP) 3번, LK나, 상보장권, 배신격 2타, 쌍벽장(→→LP+RP LP+RP)이다. 배신격 1타는 판정 범위가 넓고 빨라서 앞쪽으로 서 있을때의 LP처럼 쓰이는 기술이며 카운터를 노리고 배신격 3타까지 쓰면 상대를 띄울 수 있다. 잡기는 배신격으로 상대를 견제하면서 가까이 다가가거나 횡이동을 하면서 다가가서 잡을 수 있는데, 잡은 후에는 오른잡기였던지 왼잡기였던지 도타연장(↘RP LP)으로 추가 데미지를 줄 수 있다. 또한 천상십자황(뒤돈 상태에서 →LK+RK)는 상대의 뒤로 돌아갈 수 있어서 상대가 공격해올 때 상대의 뒤로 넘어간 후 호미각으로 추가타격을 줄 수도 있다. 뒤돈 상태에서 다시 봉황세를 쓰는 것으로 상대의 공격을 흘릴 수도 있고, 뒤구르기(뒤돈 상태에서 →LK+RK)로 흘릴 수도 있다. 뒤구르기 중에 연속으로 LK+RK를 누름으로 도궁각으로 적을 띄울 수 있고, 뒤구르기 후 그냥 잡기 버튼을 누름으로 상대에게 접근하여 잡기를 거는 것도 가능하다.

사오유의 특기라면 역시 봉황세(↓LP+RP)라 할 수 있다. 봉황세는 상대의 모든 상단과 대부분의 중단을 흘리는 성능 좋은 자세이다. 봉황세로 상대의 공격을 흘린 후에는 보통 궁보반주(봉황세 중 LP+RP)를 사용하여 띄우는 것을 기본으로 생각하는 사람들이 많지만, 더 성능 좋은 띄우기는 봉황연퇴 1타(봉황세 중 ↗LK)이다. 일단 공격이 실패해도 딜레이가 전혀 없다는 것이 매력이며, 띄웠을 경우 궁보반주보다 더 안정적으로 공중콤보를 넣을 수 있다. 추천 공중콤보는 상보장권 - 배신격 2타 - 쌍벽장. 봉황연퇴 1타가 맞지 않을 것 같다면 RK까지 눌러주어 딜레이를 노리고 접근하는 상대에게 타격을 줄 수 있다. 봉황연퇴가 무서워서 서있는 상대에게라면 부채차기(봉황세 중 RK LK)가 적절한 하단 공격.

앞쪽으로 서 있는 상태에서 쓸만한 공격은 가추장(↙LP)과 쌍벽장, 그리고 도타연장이 좋다. 가추장은 딜레이나 카운터를 노리고 사용하면 좋고, 쌍벽장은 위력도 강력하고 가드되어도 딜레이가 전혀 없다는 것이 매력. 또한 상대의 반격을 유도해서 봉황세로 흘리기에도 아주 적절한 기술이다. 도타연장은 신기술로 맞은 상대가 뒤집혀서 공중콤보가 마땅한 것이 없어보이지만 그래도 보통 크기의 상대라면 작연포(LP↓RP) - 이합퇴의 콤보가 가능하고, 큰 상대라면 작연포 - 쌍벽장의 콤보가 가능하다. 또한 앞서 말했듯 다운공격용으로도 좋기 때문에 자주 사용해도 좋을 기술. 단 앞서의 두 기술보다 딜레이가 큰 편이라서 주의하는 것이 좋다.

▲가추장

▲봉황세

▲두둥~

화랑

그의 사부 캐릭터인 백두산과 비교한다면 백두산은 일반 횡이동 스피드가 느린 대신 플라밍고의 횡이동 성능이 좋으며 일반 기술들의 자잘하고 작은 데미지의 연속으로 상대의 체력을 빼앗아 가는 스타일인 반면에 화랑은 일반 횡이동 스피드가 빠르고 플라밍고의 횡이동력은 그리 크지 않으나 백두산의 그것보다 빠르고 연속으로 움직일 수 있으며 기술들 한방 한방들이 파워풀해서 굵직굵직한 단타위주의 데미지를 주는 스타일이다. 화랑의 기술들이 워낙 방대하고 (쓸만한 건 정말 그리 많지 않지만) 사용자도 많아 파이팅 스타일이 천차 만별이므로 본 필자의 파이팅 스타일을 기본으로 설명하겠다.

필자는 상대의 공격권 안에서 상대의 반응에 맞추어 이동과 견제로 상대의 공격을 유도하여 그것을 확실히 반격할 수 있는 찬스를 잡아 공격하고 빠지는 '히트 엔 어웨이'의 전략을 기본적으로 추구한다.

기본 근접 견제

원투펀치, LP LP 등의 펀치계열로 시작하여 중단기인 오른어퍼, 왼어퍼, 토킥, 미들 백너클 등으로 상대방의 하단가드를 방지하며 플라밍고 페인트 (→ N LK) 등으로 파생 시킨다. 적절한 전 후방 대쉬를 이용해 거리를 항상 유지하고 상대방의 백대쉬 후 반격을 차단 하는 것이 중요하다.

중거리 견제

두 스텝 정도의 거리를 기준으로 회전 발뒤꿈치 찍기 (→→LK)등으로 상대방의 횡이동을 견제, 차단하고 접근하거나 하단대쉬 캔슬 전방대쉬를 이용해 재빠르게 상대에게 접근한 후 잡기와 발동이 빠른 기술들로 공격해 준다. 상대의 상단공격이 예측되거나 거리가 맞는 상태에서 상대방의 전후방 대쉬를 예측한다면 기습적인 라이징 블레이드 (→ N ↓↘ RK)를 노리는 것도 좋은 시도이지만 가드 되거나 빗나간다면 호되게 당할 각오를 해야 하므로 신중해야 한다.

횡이동 이후의 공격.

시계방향의 횡이동으로 상대의 공격을 피하고 측면으로 돌아갔다면 우 반월축 (←RK) 이후의 연속공격을 노리는 것이 좋다. 카운터 히트시에는 피해가 까다로운 몇몇 공격 패턴들을 시도 할 수 있으므로 큰 데미지를 뽑아낼 찬스이다. 일반적으로 셋업 (오른발 자세에서 → LK) 후의 패턴으로 이어주는데 상대가 이것을 미리 대비하고 하단가드를 한다면 오히려 반격당할 위험이 있으므로 왼어퍼, 혹은 오른어퍼 이후의 공격으로 이어 주는 것도 나쁘지 않다.

시계 반대방향의 횡이동 이후 플라밍고로 연결시켜 준다면 플라밍고의 효과가 크게 증대되어 상대의 거의 배후를 점유할 확률이 높아진다. 시계 반대방향 횡이동 이후에는 플라밍고 로 연결 시켜 주는 것을 주된 패턴으로 하되, 횡이동 이후 완벽한 찬스가 보인다면 측면잡기를 시도하는 쪽이 확실하게 데미지를 뽑아내는 방편이다.

레프트 플라밍고

근거리에서는 왼펀치를 이용해 상대를 쉴새 없이 몰아 붙이고 (플라밍고 도중의 왼펀치 단발은 상대에게 가드 시켜도 화랑측에서 우선권이 돌아오게 된다.) 오른어퍼, 왼어퍼, 미들 백너클 등의 중단기술과 잡기기술의 이지선다를 걸어 주거나 다시 플라밍고를 시도해 위의 패턴을 반복 하는 것을 기본으로 한다. 펀치가 닿지 않을 거리이거나 상대가 플라밍고 왼펀치를 예측하고 하단가드를 한다고 파악되었을 땐 플라밍고 사이드 킥 콤보를 사용해 견제 하는 것이 좋다. 플라밍고 사이드 킥은 가드만 시킨다면 아무런 딜레이와 리스크가 없으므로 다시 플라밍고로 들어가 위의 것을 반복할 수 있다. 거리가 조금 멀다 생각되면 플라밍고 도중의 10단 콤보 시작인 미들 백너클 (레프트 플라밍고 도중 RP)를 이용해 한 스텝 전진하며 중단을 가격 한 후 오른발 자세의 기술들로 파생시켜 공격 할 수도 있으나 이것은 가드되면 상당한 위험이 있어 공격의 흐름이 끊길 수도 있으니 상대의 반응을 잘 보고 사용 하도록 하자.

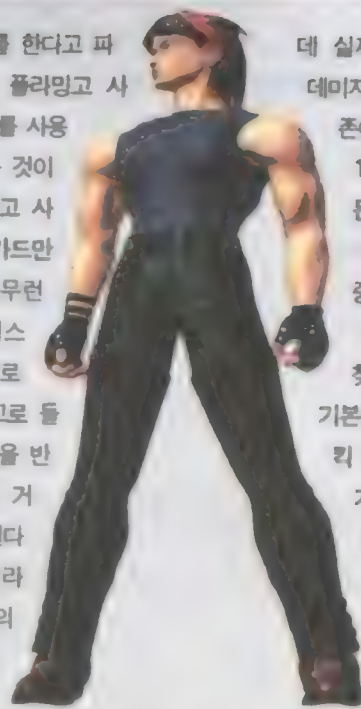
플라밍고 이동으로 상대의 측면이나 배후를 점유했을 때는 기본적으로 더블 사이드 킥이 부담 없이 좋은 데미지를 주며 안전하게 공격할 수 있는 수단이긴 하나 히트 이후의 공방이 조금 애매한 것이 흠. 조금 여유가 있고 더 많은 데미지를 노린다면 라이트 힐 렌스 (레프트 플라밍고 도중 ←RK) 이후의 공중콤보도 시도 할 수 있으나 이것은 발동이 느리고 가드 당했을 경우에 딜레이가 크다. 게다가 플라밍고 이동 후 카메라 앵글이 애매해 져서 커맨드 입력 방향이 애매해 지는 경우가 많은데 잘못 입력하게 되면 플라밍고 라이트 스핀킥 (레프트 플라밍고 중 ←LK) 이 발동되어 오히려 크게 반격 당하게 될 수 있으니 완벽한 찬스에서 만 주의해서 사용하도록 하자.

공중콤보

라이징 블레이드 후의 콤보들이 전작 TK3에 비해 공중콤보의 데미지가 줄어든 듯한 인상을 받았었는데 실제로 프랙티스 모드에서 데미지를 측정 해 본 결과 기존에 통용되던 콤보들이 약 10정도의 데미지가 줄어든 것을 확인할 수 있었다. 어떠한 방법으로 공중콤보를 해내도 70을 넘어가는 데미지의 콤보는 찾을 수 없었으며 오히려 기본중에 기본인 셋업 라이트 킥 콤보가 크린히트시 70에 가까운 데미지를 보였으며 롤링 라이트 킥 (오른발 자세에서 LK~RK) 단타가 항시 크린히트 처리되어 66의 데미지를 준다. 이런 저조한 (?) 데미지를 놓고 봤을 때 라이징 블레이드 이후에는 테그버튼으로 바로 체인지 하여 파트너 캐릭터의 테그 콤보를 노리는 것이 훨씬 이득이라는 결론이 나온다. 철권TT 전 캐릭터의 띄우기 기술 중 가장 높이 띄우는 기술인 만큼 체인지 되어 나오는 캐릭터는 일반 띄우기 기술들로 시도하지 못하는 여러 높은 데미지의 콤보들을 시도 할 수 있으므로 테그 콤보 쪽을 적극 추천이다.

플라즈마 킥 (오른발 자세에서 → RK~RK) 이후에는 기존의 오른발 자세에서의 콤보들이 거의 모든 것들이 들어가므로 그것들을 사용하도록 한다.

라이트, 레프트 힐 렌스로 상대방을 띄웠을 땐 상대가 공중에서 한 바퀴 회전해 머리쪽을 화랑쪽으로 향하게 되는 불안정한 자세로 뜨게 되므로 일반적인 공중콤보들은 거의 사용이 불가하다. 힐랜스 히트 이후에 체인지는 가능하나 테그시간이 느려 테그콤보가 거의 불가능하므로, 직접 공중콤보를 사용하는 것이 좋다. 레프트 힐랜스 이후에는 왼발자세 이므로 원투 라운드 하우스 콤보로 간단하게 이어 주도록 하고 라이트 힐 렌스 이후에는 레프트 PK 콤보 (오른발 자세에서 RP LK) 혹은 라이트 킥 콤보 (RP RK RK)로 파생되는 콤보들을 사용하는 것이 보통이다.

▲어딜 도망가나 친구?

에디 고르도

에디하면 떠오르는 것은 무엇인가? LK RK 를 연타하면서 사용하고 있는 중년 아저씨 의 모습이 떠오르지 않는가? 하지만 에디는 고수들의 플레이를 보면 심오한 패턴의 캐릭터임을 알 수가 있다. 은근한 심리전과 의외로 강력한 파워와 판정의 기술들. 그리고 이지선다를 이용한 전술등이 에디의 주력이다.

에디의 주력 견제기는 역시 원투펀치이다. 다른 캐릭터와 약간 동작이 틀린데, 판정도 좋고 횡이동을 잡는 능력도 뛰어나다. 원투펀치 중에 벤린(←LK)이나 코도베라다(↖RP), 사바 지라토라(↗RK)를 섞어서 견제하자. 특히 사바 지라토라는 상당히 좋은 기술로, 빠른 기술 속도에 위력, 하단 기술을 피하며 횡이동을 잡는 능력까지 지니고 있어서 에디의 전천후 공격 기술이다. 단, 상대의 빠른 잽 공격에 끊기기 쉬우므로 너무 남발하지는 말자. 또한 코도 베라다는 맞은 상대는 뒤로 쓰러지는데, 이때 적이 가만히 있거나 제자리 기상공격을 노린다면 카베이린냐(→→LK+RK)를 히트시킬 수 있고, 뒤로 구르거나 앞으로 구르려고 한다면 벤린프라다(→→LK)를 맞출 수 있다.

에디의 띄우기 기술중 비리바(↖LK+RK)는 괜찮은 띄우기 중 하나. 이런 좋은 띄우기를 두고도 철권3 시절엔 공중콤보로 쓸만한 기술이 없어서 고생했던 에디이지만, 콤보지라르 - 아우스토슈타르 (LP RP RK RK)가 공중콤보의 역할을 해주게 됨에 따라 공중콤보는 전적으로 콤보지라르 - 아우스토슈타르에 맡기면 된다.

마카코 엔페(←RK) 는 카운터 히트시에 마카코 엔페 하스타라 시바타 (←RK LK LK)가 모두 들어가게 된다. 빠르고 판정이 좋으므로 남발해도 괜찮지만, 카운터가 아님을 알면서 마지막까지 후속타를 모두 쓰는 것은 금물, 완벽하게 반격을 당하게 된다.

그러나 이런 서서 공격하는 기술을 사용하여 싸우는 것은 에디에 대해서 반도 알지 못하는 것이다. 에디의 진가는 특수자세에서 파생되는 기술들이다.

에디의 자세에 대해서 일단 알아보자 . 자세는 2가지로 나눌 수 있는데 주저앉은 자세, 물구나무자세가 있다. 이중에 가장 활용도 높은 자세라면 역시 주저앉은 자세. 빠른 2지선다 공격도 가능하다. 대신 물구나무자세는 기술의 스피드는 느리지만 기술 판정이 좋다는 점이 특징이다.

▲주저앉은 자세

▲물구나무자세

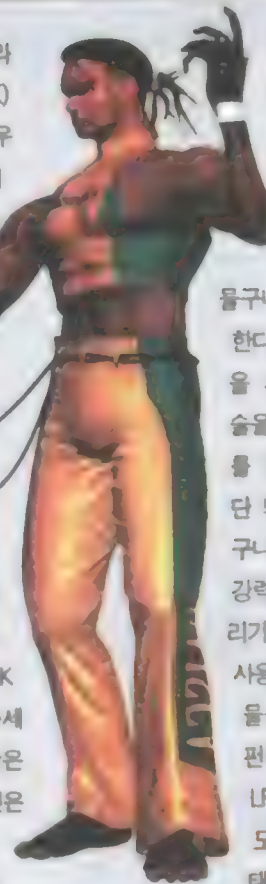
1. 주저앉은 자세

주저앉은 자세에서 주된 기술은 두 가지이다. 트로카 에 아카타르(주저앉은 자세에서 LK RK)와 토우파온(주저앉은 자세에서 RK LK)이 바로 그것. 트로카 에 아카타르는 중단 공격으로 띄우기 성질을 지니고 있다. 주저앉은 자세의 에디에게 섣불리 접근하면 트로카 에 아카타르로 띄우고 콤보지라르 - 아우스토슈타르를 공중콤보로 먹일 수 있다. 또 토우파온은 하단기술로 판정이 좋기 때문에 주저앉아있는 에디에게 접근하거나, 트로카 에 아카타르에 맞을까봐 서있는 상대를 비틀거리게 하면서 물구나무 자세로 전환할 수 있다. 즉 이지선다를 노릴 수 있는 것이다.

주저앉은 자세로 변환하는 기술은 여러 가지가 있지만 추천하는 것은 신기술인 헤란파고(LK LK)와 콤보지라르-아우스토슈타르, 라테라오 토롯카(횡이동 또는 짐가중 LK)이다. 헤란파고는 히트되었을 경우 상대가 공중에 뜨는데, 사용 후에는 주저앉은 자세가 되므로 마땅하게 공중콤보를 노릴 수 없으니 그냥 트로카 에 아카타르를 사용해서 약간의 추가타정도만 맞추는데에서 만족할 수 밖에 없다. 콤보지라르-아우스토슈타르를 한 후에도 주저앉은 자세가 되는데, 상대가 눈치챈다면 주저앉자마자 앉아 RK 등으로 견제를 해서 주저앉은 자세가 무너져버린다. 그렇다면 남은 것은 라테라오 토롯카인데, 이것은 그냥 사용하면 중단 공격이 되며, 낮은 자세로 상대에게 파고들기 때문에 상당히 유용하다. 또한 기술 사용 중 레버를 아래로 내리면 공격을 캔슬하고 그대로 주저앉은 자세가 되어버린다. 이때 이지선다를 노리면 상대를 혼란에 빠뜨릴 수 있다.

2. 물구나무 자세

물구나무 자세는 기술들은 느리고, 자세 자체가 헛점이 많으므로 자주 사용하기엔 문제가 있는 자세라 할 수 있다. 하지만 기술 하나하나의 판정이 강력하고 상대의 공격을 피할 수 있는 자세도 있는 등 활용하기에 따라 에디가 어느정도 강한지를 결정짓는 자세라고 할 수 있다. 일단 물구나무 중 낼 수 있는 것 중 유용한 기술은 부카온(↓LK+RK) 과 파라부조(RK), 라이트펀치-바이샤 토롯카 로슈타르(RP LK RK), 히라타뇨(↑RK or LK)가 있다.

부카온은 상대의 상·중단 공격을 흘리고 띄우는 것이 주특기이다. 특히, 주저앉은 자세에서 토우파온을 사용하여 상대의 하단을 때리고 물구나무로 전환되었을 때, 많은 사람들이 중단공격이나 상단 공격으로 물구나무 자세를 무너뜨리려 하거나, 토우파온이 히트되어 자세가 무너진 상태에서 하단 기술로 물구나무를 끊으려 한다. 이때 부카온을 사용해주면 기술을 피하고 상대를 띄울 수 있다. 단 띄워도 다시 물구나무 자세이므로 강력한 콤보를 노리기 힘든데, 이때 사용할만한 기술은 물구나무 레프트 펀치(물구나무 중 LP) - 앉아RK - 도프로(앉은 상태에서 LK+RK)이다. 도프로 중에 레버를 아래로 고정하면 다시 주저앉은 자세가 되므로 콤보를 맞은 상대에게 또 한번 이지선다를 걸 수 있다. 파라부조는 특수중단 기술로 판정이 강한 것이 특징이다. 비록 기와깨기 등의 기술에 약하다지만 맞붙었을 때 거의 모든 기술을 이길 수 있는 것이 매력이다. 단 뭐든 그렇지만 남발은 좋지 않다. 가드 되었을 때에 간단하게 앉아 RK로 파해되기 때문.

에디의 주력 이지선다기술은 역시 아르마다프라다(횡이동중 LK)라고 할수 있다. 아르마다프라다 후 레버를 아래로 하면 주저앉은 자세로 파생되기도 하고, 아르마다 프라다 비리바(횡이동중 ↑LK LK)가 히트했을 경우 후속타로 콤보지라르 - 아우스토슈타르 (LP RP RK RK)를 공중 콤보로 넣을 수 있고, 아르마다 프라다 - 바이샤안보스슈타르 (횡이동중 ↑LK ↓LK+RK) 히트시에는 트로카 에 아카타르로 약간의 후속타를 먹일 수 있다. 단, 아르마다프라다의 단점은 빠른 견제공격에 씹히기 쉽다는 것이라서 어느 정도 거리를 두고 사용해야 안전하다.

브라이언 퓨리

필자들이 빼먹고 공략을 안 하는 바람에 마감직전 공략을 하게 된 브라이언. 필자들이 다 빼먹을 정도로 브라이언이 비인기 캐릭터에 약한 캐릭터인가? 절대 아니다. 긴 리치와 판정좋은 기본기를 지니고 있는 캐릭터로 비슷한 기술을 지닌 부르스보다 기술이 시원시원하고 호쾌하다. 공중콤보의 데미지도 괜찮으며, 상대의 작은 딜레이도 놓치지 않는 마하펀치(→→RP)는 그의 트레이드마크. 마하펀치와 비슷한 기술로 마하킥이 있는데, 이 기술은 약간 왼쪽으로 회피하면서 들어가기 때문에 회피하는 상대를 잡거나 상대의 공격을 피하고 카운터를 날리는데에 아주 유용하다.

가본기 견제가 주가 되는 브라이언의 주 견제기는 라이트보디블로우(↘RP)와 LP, 개틀링콤비네이션 시리즈 (LK RP LP RK or LK RP LP RP)가 주로 쓰인다. 또한, 원투펀치보다는 서전크로스원(LP RK LK RK)를 근거리와 중거리 견제기에 이용하면, 상대의 횡이동도 잡기 때문에 상당히 좋다. 단, 마지막까지 다 쓰면 상단이기 때문에 반격당하기 쉬우므로 중단공격인 3타까지만 써주는 것이 좋다.

브라이언의 원투펀치는 다른 캐릭터보다 약간 판정이 좋지 않은데, 속도로 커버하는 타입이다. 그렇기에 판정이 좋은 다른 캐릭터와 펀치 견제 싸움에 밀린다면 스네이크퓡(LP+RP)로 상단을 회피하여 반격하거나, 펀치 전용 반격기인 패링(←LP+RP)후 펀치를 흘렸다면 RP를 눌러 반격하자. 왼펀치를 흘리면 마하펀치 공격, 오른펀치를 흘리면 라이트보디블로우를 쓴다.

앞서 말했던 개틀링콤비네이션 시리즈는 마지막의 이지선다가 그리 강하지는 않아도 효과적이다. 이 기술 자체가 빈틈이 없기 때문에 남발해도 좋지만, 상대의 오른쪽 횡이동에 많이 약하기 때문에 횡이동을 잡을 수 있는 레그스매쉬(↘RK)를 섞어서 사용해야 한다.

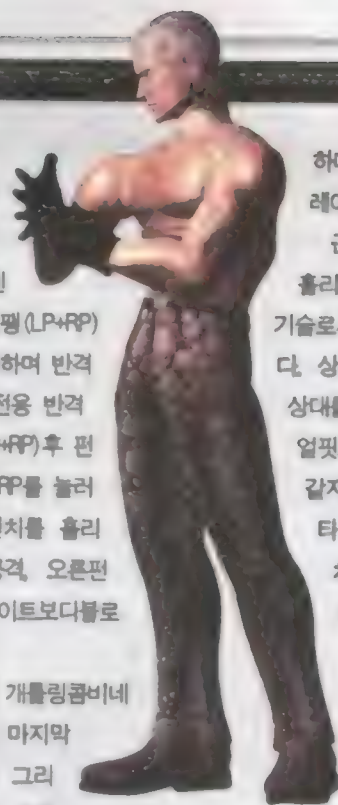
중거리에서는 브라이언의 횡이동능력이나 대쉬 스피드가 빠른 편이므로 상대의 공격을 피하며 견제하다가 결정적인 상대의 딜레이에 마하펀치를 날리자.

근거리에서 하단 공격을 흘리면서 공격을 할 수 있는 기술로서 플라잉 힐(↗RK)가 있다. 상대의 하단 기술을 흘리며 상대를 쓰러뜨리는 이 기술은, 얼핏보면 콤보가 불가능할 거 같지만 라이징컴비네이션 3타 (LP RP LP) 후에 마하펀치의 꽤 강한 콤보가 가능하다.

이외에 공중콤보기로 써는, 리프트어퍼(일어서며 LP)후에는 슬래쉬컴비네이션(←RP LP RK), 쵸핑엘보 (←LP) 후에 스토막 블로우(↗RP) - LP - 마하펀치를 추천한다.

브라이언의 한방 역전기라면 니크래쉬(일어서며 LK) 카운터 적중시, ↗ N RK로 띄우고 슬래쉬 컴비네이션이 있다. 앉아 공격에서 상대의 반격을 유도하여 니크래쉬를 카운터로 맞추면 좋다.

▲음속 펀치, 이름하여 마하펀치!

▲마하킥 발동중, 상대의 옆으로 돌아간 것이 보인다

줄리아 창

대전시 가장 많이 쓰이게 되는 기술은 역시 판정이 좋은 통천포(LP LP LP)와 호신주(→→ LP), 질보연주(↓↘ LP RP) 그리고 추가된 신기술 중 하나인 홍란비봉주(↖ RK LP ←→ RP) 이다. 미쉘에 비하여 더욱더 강해 보이는 줄리아 창의 경우 기술의 발동과 딜레이에는 큰 차이를 보이지 않는다. 하지만 역시 줄리아의 신기술 홍란비봉주를 이용한 공중콤보는 줄리아를 미쉘보다 강하게 만드는 큰 장점이다.

통천포는 줄리아의 빠르고 판정 좋은 서서 LP에서 나오며, 첫 방이 카운터면 나머지 두 방마저 다 맞게 되고 뜨게 되는 줄리아의 밥줄이 되는 기술이다. 상대방이 통천포 카운터를 두려워하여 서서 막기만 한다면 통천포 2타후에 이어지는 창궁퇴 콤보(LP LP RK LK)로 이지선다를 걸자.

통천포를 모두 맞으면 상대는 뜨게 되고 공중에 뜬 상대에게 호신주 공중콤보(호신주 2번 - 질보연주) 나 신기술 홍란비봉주를 쓰는게 보통이다. 데미지는 어느 쪽이라도 서로 비슷하니 상대가 짜증나는 것을 쓸 것인지 아니면 간단하지만 강력한 것을 쓸것인지는 개인 취향에 맡긴다.

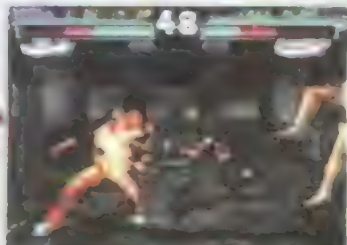
철권3에서 줄리아의 주된 기술이었던 질보연주는 공중에서 히트시에 상대가 날아가 버리게 되면서 공중콤보의 마무리로 쓰이게 되었고 2방째는 회피하는 상대를 따라가는 호밍기능이 줄어들어서 약화됨을 보였으나 판정과 데미지 스피드가 여전하므로 아직까지 줄리아의 최고의 중단기로써의 역할을 충분히 해낼 수 있다.

홍란비봉주는 첫 방이 히트하면 무조건 두 방까지 히트되며 시간차를 이용한 심리전을 노릴수도 있는 강력한 신기술이다. 3단까지 가드되면 상대는 많이 밀려나므로 딜레이도 적다.

줄리아의 견제기라 하면 역시 좋은 빠르고 판정으로 많은 캐릭터들에게 사랑을 받는 RK 이다. 줄리

▲홍

▲란

▲아!

내 PC가 아파요!

PC응급처치 해결사

V챔프 창간 1주년호 특별 별책부록

V챔프

이의 경우 RK 가드시에는 신각전소연퇴(RK RK RK)나 신각전소선퇴(RK RK ↓ RK)로 변환하여 딜레이를 줄여 나갈 수 있고 RK 카운터 히트시에는 호신주가 들어간다. 보통은 RK RK까지만 사용하여 상대를 짜증나게 만들 수 있다.

높이 띄우는 기술이 없는 줄리아에게는 역시 대전봉추(↘ RP LP)가 강력한 띄우기 기술로 쓰인다. 중단으로 앉아 있는 상대에게 쓰는 이 기술은 잘 사용하면 역시 중단과 잡기의 이지선다를 이용한 심리전도 할 수 있다. 상대방의 공격을 예측해서 판정이 좋은 잽을 이용한 연권대전봉추(첫방이 카운터일 때 LR RP LR)를 노려도 상대방을 높이 띄울 수 있다. 연권대전봉추는 2방째를 상대가 가드하면 LK 나 RK를 이용해 판정 좋은 상단과 약간 느린 하단견제에 쓸 수도 있다. 단 상단과 하단으로 갈리므로 이지선다는 되지 않는다.

다른 기술이 강력해진 덕분에 주력 잡기인 매드 엑스(↓↙←➡RP)의 경우 보통 심리전을 이용해서 사용하게 되었다. 무엇보다도 질보연주가 시간차 심리전이 약해진 탓에 자주 사용하지 않게 되었지만 줄리아 창의 대표잡기이며 좋은기술인 것도 사실이다. 가드시키거나 히트시켰을 때 상대에게 딜레이를 크게 주는 충추(횡이동중 RP)나 홍란비봉주 2타 후에 심리전으로 매드엑스를 써주는 것도 효과 있다. 잽 견제 후 ↗RK나 매드엑스로 2지선다를 노리는 것도 좋다.

대부분 공중에 뜨게 되면 호신주 2~4히트 후 호신연공이나 질보연주를 쓰는 것이 보통이고 잽 한방 후에 홍란비봉주도 괜찮다. 가장 대표적으로 쓰이는 연속기는 띄운 후 ↓RP - 후소천궁퇴(앉아 전진 시작시 RK LK) - 홍란비봉주이다. 막강한 위력을 자랑하는 줄리아의 주력 콤보로서 통천포, ↗RK, 연권대전봉추등으로 띄운 경우에 사용할 수 있다. (연권대전봉추 후에는 대쉬 후 해야 하므로 약간 어렵다) 마지막에 홍란비봉주의 3타 째를 약간 늦게 해야 하는 것을 잊지 말자.

건책

철권에서의 중량급 캐릭터는 다 비슷하다. 파워 시저스 1타(➡ LP+RP)와 긴 리치를 이용한 견제, 그리고 판정 좋은 어퍼(↘RP)를 이용한 싸움. 하지만 많은 기술들이 딜레이는 크고 스피드가 느린데가 공중콤보가 약하다. 이런 단점을 커버하는 것은 강력한 파워 뿐.

하지만 건잭의 경우 신기술 피봇건 어설트 덕분에 상당히 파워업했다.

피봇건 어설트(←RP)는 딜레이도 없으며 리치도 길고 판정도 좋아서 적극 추천하는 기술이다. 판정이 좋기 때문에 카운터를 노리기도 쉽다. 이 기술 하나로 건잭은 100% 파워업했다고 말해도 과언이 아닐 정도.

파워 시저스 1타 (←LP+RP)는 상대의 횡이동을 잡는 강력한 판정의 공격이다. 딜레이도 적어서 남발해도 아무런 문제가 없는 기술. 히트되면 즉시 코사크 콤보 1타(↙LK)로 약하나마 추가 데미지를 넣거나, 상대가 일어나는 것을 기다려 이지선다 공격. 상대가 일어나지 않으면 히프프레스로 추가타를 노린다.

▲사랑해요

머신건 너클 1방째를 히트하거나 가드 시에는 상대는 상당한 딜레이가 생기는데 이 상태에서 바이올렌스 어퍼(일어서며 LP)나 잡기를 이용하여 이지선다를 거는 것이 좋다. 바이올렌스 어퍼의 경우 하단견제기술 이후 연계로 사용할 수도 있기 때문에 자주 애용해 주는 것이 좋다. 바이올렌스 어퍼 히트시에는 상대는 공중에 뜨게 되며 공중에서 RP 한번이나 두 번 후 파워 시저스가 콤보로 들어가게 된다. 바이올렌스 어퍼 히트시에는 체인지를 이용한 콤보를 노려보는 것도 상당히 괜찮다.

상대의 상단 공격을 예측할 수 있다면 브라보 너클(↓LP+RP)을 넣는 것이 좋다. 브라보 너클은 상당히 낮은 모습으로 상단 회피 후 강력한 파워가 정말 맘에 든다. 게다가 상대방이 가드해도 상당히 많이 밀려나므로 건잭에게는 전혀 무리 없는 기술.

▲브라보~

전반적으로 중단기술은 강력해도 하단기술이 약해서 잡기를 노릴 수 밖에 없는 것이 건잭인데 잡기를 잘 푸는 상대를 만나면 고전하게 되는 법. 의외로 빠르고 강력한 하단기술이 있어서 소개한다. 바로 라이트닝 핸드(↘RP+LK)가 그것. 라이트닝 핸드는 말 그대로 상당히 빠른 하단 기술이다. 리치가 그리 길지 않다는 단점이 있지만 머신건 너클 1타후의 공방에서도 하단을 노릴 때 사용하면 좋다. 후속타로는 일어서며 RK - 해머너클(LP+RP)를 쓴다.

또 하나의 좋은 하단 기술은 바로 메가톤 스위프(←↙↓↘ LP). 기습적인 하단으로 훌륭할 뿐 아니라, 다운공격으로 써도 무척 강하다. 좀 느린 편이지만 남발만 않는다면 보고 무조건 막을 정도는 아니다.

헤이하치 미시마

헤이하치 미시마는 역시 신 류의 원조답게 상단판정의 풍신을 가진 진과는 달리 특수 중단 판정의 풍신권(→ N ↓↘ RP) 을 가지고 있다. 기본 패턴은 섬광열권을 이용한 견제와 풍신 대쉬를 이용한 근접에서 풍신권과 나락쓸기(→ N ↓↘ RK)를 이용한 패턴이 주로 이루어진다.

헤이하치도 초풍신이 생겼기 때문에 멋진 콤보들이 이루어지리라 생각을 하였지만 초풍신의 경우 가드를 하지 않았을 때 별로 차이를 느껴지지 않아서 그리 큰 멋은 느낄 수 없다. 다만 중년의 노후함과 노련함을 느낄 수 있을 뿐이다. 그래도 역시 헤이하치의 풍신권은 걷어올리는 느낌으로 타격하기 때문에 보다 안정된 풍신권의 느낌을 받을 수 있다. 풍신권으로 상대방의 딜레이를 걷어내면서 견제하는 플레이를 하도록 하자.

진에서 언급한 바와 같이 헤이하치의 가장 좋은 견제기는 역시 섬광열권(LP LP RP)이다. 역시 2타까지의 히트를 확인하고 3타를 넣는,

안전하고 강력한 견제기 & 반격기이다.

지상에서 큰 위력을 자랑하지는 않지만 견제용으로는 자주 쓰이는 다문살 일(→LP ←RP LP)의 경우 2방까지만 사용하면 강력하고 훌륭한 견제기로 쓰일 수 있다. 정말 아무 때나 써도 부담 없는 기술 중에 하나이다.

나락쓸기(→ N ↓↘RK RK RK)는 다른 풍신류 캐릭터들과는 다르게 3번까지 바닥을 쓸 수 있는데(?) 철권3에서는 나락쓸기에서 연계되는 2지선다가 헤이하치의 밥줄이 되는 기술이었으나, TTT에서는 가드되면 더 이상 나락쓸기가 연속으로 나가지 않게 되었고, 또한 지상에서의 나락쓸기는 왼쪽 횡이동으로 가볍게 피할 수 있다. 그러므로 지상에서 쓰는 것은 최대한 자제하자. 만일 써야 한다면 나락쓸기 1타 후 올려차기(나락쓸기 1타 중 레버 중립 RK)로 견제하는 형식이 가장 좋다. 이것이 히트되면 헤이하치에게는 전혀 딜레이가 없고, 2타를 가드한 상대가 반격하려한다면 풍신권으로 가볍게 띄워올릴 수 있다.

진 카자마에게는 나실문 일이 공중 콤보의 대표라고 한다면 헤이하치에게는 주로 나락쓸기 두 번 뇌신권(→ N ↓ ↘ RK RK N LP)이 주된 공중 콤보용 기술이 된다. 풍신 - 나락쓸기 두 번 뇌신권 - 기와깨기가 추천 공중콤보이다.

▲나락마무리 뇌신권!

▲더블

▲어퍼~

무쌍연권(↘ LP RP)은 빠른 발동과 첫 방 히트시에는 두 방 모두 히트하는 장점을 가지고 있지만 가장 큰 단점은 역시 상대가 가드를 했을 때 생기는 딜레이가 엄청나서 남발하기에는 좋지 않은 기술이다. 하지만 역시 빠른 발동은 무시 할 수가 없다. 그래서 주로 상대의 공격을 끊고 반격하는 역할로 사용된다.

헤이하치의 TTT에서의 신기술 중 최고로 좋은 기술이라면 관음쇄(일어서면서 RP)를 들 수 있다. 관음쇄는 상대방의 공격을 특이하게 흘려 보내며 공격할 수 있는 기술이다. 주로 하단짠손, 즉 앉아 LP로 상대방의 연속기를 끊고 쓰거나 기상어퍼를 대신해서 쓰기도 한다. 관음쇄 카운터 시에는 나락쓸기 세 번 후 뇌신권이 들어가며 뇌신권 히트 후에는 잽이나 기와깨기(앉으면서 LP)가 들어간다. 관음쇄를 상대의 공격을 카운터로 맞출 수 있도록 상대가 언제 공격을 내는지 심리를 잘 읽어 사용하면 매우 좋은 공격이 될 수 있다. 또한, 노말히트후에는 상대가 약간의 경직이 생기므로 접근하여 잡기나 중단공격으로 이지선다를 걸만한 충분한 시간을 벌 수 있다.

▲바로 이것이다

준 카자마

이렇다고 할 수 있는 연속기도 없고 저렇다고 할 수 있는 견제기도 없는 준 카자마. 전체 캐릭터 중 좀 약한 캐릭터에 속하므로 이것저것 잔기술의 조합과 무조건 상대가 뜨게 되는 장점의 오른어퍼를 잘 이용하여 게임을 풀어 나가는 수밖에 없다. 오른 어퍼(RP)는 결정적으로 리치가 짧은 것이 단점이지만, 상대가 무조건 뜨는 것이 큰 장점. 이지선다를 노리기보다는 상대 공격에 맞추어 카운터를 노리는 것이 올바른 사용법이다. 하지만 무엇보다 큰 준의 문제점은 강력한 공중콤보가 없다는 것이다.

▲무조건 뜬다

상대방의 공격을 예측하고 띄우는 귀살(→ RP)은 준의 기술중에서는 상당히 좋은 편이다. 빠른 발동시간은 둘째치고, 풍신권조차 씹을 수 있는 엄청난 우선권이 귀살의 매력. 귀살로 띄운 후 공중 콤보는 오른 어퍼로 띄웠을 때도 통용되는 백로유무 중단각 (LP+RK RP RK)를 추천. 그 밖에도 원투 압경(LP + RP)도 확정으로 들어간다. 두 콤보 모두 강력하다 할 수는 없어도 간단한 커맨드에 쓸만한 데미지를 준다. 준의 공중콤보 데미지에 만족을 못한다면 준의 아들 진을 파트너로 넣어 귀살 - 체인지 - 나실문 콤보를 노리거나 시아버지 헤이하치로 콤보를 노린다던지 하는 적절한 태그 파트너를 선택하는 것도 좋겠다.

기술 발생 중간에 캔슬(귀살 중 ↓)도 되기 때문에 캔슬 후 잡기를 거는 등의 이지선다도 가능하다.

▲이슬 걸어차기

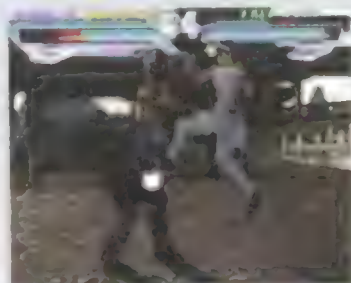
신기술 연추(← RP or 횡이동 중 RP)의 경우 딜레이도 적고 우선권이 일단 강한 견제용으로는 상당히 좋은 기술이다. 연추 - 채학 (← RP RP+LP or 횡이동 중 RP LP)또는 연추 - 이슬 걸어차기 (← RP RK or 횡이동 중 RP RK)로 후속타를 이어 갈 수 있다. 연추 - 이슬장권에서는 수연시운(LP LP RK)이나 수연충퇴(LP LP LK)로 공격을 이어갈 수 있으며 연추 이슬 걸어차기는 백로유무나 류운추로 연결해 나갈 수 있으니 잘 쓰도록 하자.

상대의 하단 공격 가드시에는 항월 (일어서면서 LK or 일어서면서 ←LK)를 쓰게 되면 상대는 공중에 뜨게 된다. 히트 후 체인지도 가능하지만 높이가 낮기 때문에 태그 콤보는 어렵고 백로유무를 쓰면 된다.

이슬장타(→→RP)는 대쉬기로 마치 진의 통발과 같은 커맨드이지만 커맨드에 비해 거리가 의외로 짧고 시계 방향 횡이동 호밍능력도 약하다. 하지만 상대의 가드시 딜레이가 적기 때문에 거리조절을 잘하면 잘 쓰일 수 있으니 애

용하도록 하자.

상대의 상단 공격 예측을 할 수 있다면 상단 회피 능력기능이 있는 스미레(← LP)를 이용하는 것이 좋다. 스미레의 경우 히트시 잡기 계열인 스미레 베기로 이어진다. 특히 원투펀치로 밀고들어오는 상대나, 용성중단각으로 밀고 들어오는 레이를 상대하는데에 아주 적절한 기술이다. 가드 되어도 큰 딜레이가 없으므로 남발해도 좋을 기술. 스미레를 상대가 가드하거나 그냥 히트 되었을때에는 일어서며 RK나 항월을 사용하면 딜레이를 줄이면서 카운터를 노릴 수도 있다.

상대와 근접해 있을 때는 시운 이단차기(↓LK + RK)를 이용하는 것이 좋다. 첫 방은 진의 그것과 달리 특수 중단 판정이 아닌 하단 판정으로 상대가 하단 히트후 2타를 가드 하게 되었을 때 상대는 상당한 딜레이를 받게 되며 1타가 카운터일 때는 상대는 공중에 뜨게 되므로 공중 콤보를 노려 볼 수 도 있게 된다. 단, 2타는 상단이기 때문에 상대가 앉아서 가드했다면 위험하다. 또 근접시에는 백로유무 이지선다가 상당히 좋은 편. 상대가 백로유무 1타를 앉아서 가드하지만 않았다면 상대는 마지막 이지선다 패턴이 나올 때까지 지 않아서 잽 등으로 공격을 끊을 수 없다. 백로중단각(LP+RK RP RK)과 하단각(LP+RK RP RK)은 신경을 완전히 집중하지 않으면 보고 막기 힘든 공격이므로 중수 이하와의 대전에서 매우 유용하다.

▲원조란 이거예요

▲알겠어요?

백두산

태권중년 백두산의 화려한 부활. 그의 원조 플라밍고의 이동, 회피능력은 제자의 그것을 훨씬 상회하는 성능의 철권TT내의 전 기술들 중 최강급의 횡이동 전용 기술이므로 이것을 얼마나 적절하게 사용하느냐에 따라 그의 강약이 좌우된다. 화랑의 플라밍고와 달리 플라밍고 상태에서 나가는 전용 기술들이 몇 안되고, 효과가 그리 좋지 못하므로 플라밍고로 상대의 측면이나 배후를 점거 한 후 레버 전후 조작과 함께 버튼 입력으로 플라밍고를 캔슬하여 일반 자세에서 사용할 수 있는 몇 가지의 공격으로 패턴을 조합하여 상대를 혼란시키는 것이 일반적인 추천전법이다.

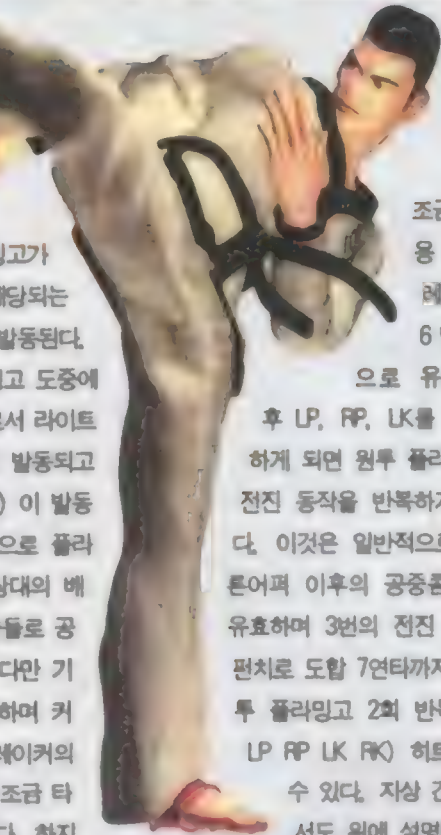
가장 부담 없이 사용하고 좋은 효과를 기대 할 수 있는 패턴은 플라밍고 캔슬, 원펀치, 이후 오른어퍼(↘ RP) 와 불브레이카(→ RP+LK) 잡기의 이지선다로 상대방을 괴롭혀 주는 것인데 언제라도 능숙하고 물 흐르듯 연결 될 수 있도록 연습해 두자. 조금 더 패턴을 고급스럽게 다양화 시킨다면 스텝스 니들(←LP) 의 중단공격, 스매쉬 킥(RK LK RK) 의 상, 상, 하 공격, 플라밍고 웨이브 니들(플라밍고 도중 LK LK RK) 히트 이후 플래싱 할버드(LK+RK) 로의 연계콤보, 원투 플라밍고 (LP RP → LK) 로 상대에게 밀착 한 후 다시 위의 패턴의 반복 등의 여러 가지 것을 시도 할 수 있으므로 상대의 반응을 잘 살핀 후 시간차를 등을 섞어 다양하게 괴롭혀 주자. 주의 할 점은 플라밍고의 회피능력은 상대방과의 거리가 멀어지면 그 효과가 반감되니 항상 상대방과의 적절한 거리유지에 주의를 기울이자. 상대방과 거리가 벌어진다면 하단대쉬 (6 N23) 등으로 추격한 후 알바트로스 (일어서는 도중 RK RK LK) 나 기본잡기, 백 러쉬(RK LK LK LK)등으로 이지선다를 걸어주며 다시 근접하는 방법이 있으나 그리 큰 효과는 기대하기 어렵다.

▲플라밍고 웨이브 니들 히트 후, 플래싱 할버드로의 연계는 레버를 9 방향으로 유지하고 플래싱 할버드 커맨드를 입력해야 히트한다

플라밍고 캔슬

백두산의 플라밍고는 ← 이나 → 방향으로 레버를 입력함과 동시에 어떤 버튼이라도 입력 해 주는 것으로 플라밍고가 캔슬되며 그 커맨드에 해당되는 일반자세에서의 기술이 발동된다. 간단한 예를 들면 플라밍고 도중에 ← RK를 입력하는 것으로서 라이트 힐 랜스 (← RK) 기술이 발동되고 ←RP 라면 백너클 (←RP) 이 발동되는 식이다. 이런 방식으로 플라밍고 자세를 캔슬하며 상대의 배후나 측면에서 여러 기술들로 공격 할 수 있는 것이다. 다만 기본잡기로의 캔슬은 불가하며 커맨드 잡기 기술인 불 브레이커의 잡기로 캔슬이 가능하나 조금 타이밍이 애매하고 까다롭다. 하지만 익혀두면 매우 좋은 테크닉이다.

원투 플라밍고 캔슬

원투 버터플라이 킥 (LP RP LK RK LK) 기술 도중 플라밍고로 파생되는 패턴을 응용하는 로서 LP, RP, 이후에 혹은 6 방향으로 레버를 입력하며 LK까지만 입력하면 원투 펀치 후에 발차기를 하지 않고 플라밍고 자세로 들어가며 레버의 입력 방향으로 전진, 혹은 후진을 하게 된다. 이것을 조금 응용하여 레버를 6 방향으로 유지한 후 LP, RP, LK를 반복하게 되면 원투 플라밍고 전진 동작을 반복하게 된다. 이것은 일반적으로 오른어퍼 이후의 공중콤보로 유효하며 3번의 전진 원투펀치로 도합 7연타까지 (원투 플라밍고 2회 반복 후 LP RP LK RK) 히트시킬 수 있다. 지상 견제에서도 위에 설명한 대로의 응용이 가능하며 백두산을 어느 수준 이상 다루고 싶다면 위의 두 테크닉, 플라밍고 캔슬과 원투 플라밍고 캔슬은 필수적으로 마스터해야 할 과제이다.

▲수박 뽀개기… 알 헥스

미쉘 창

PS 2에서 줄리아와 미쉘 모녀가 봐줄 정도는 아니지만 못생겨졌다. 왜 샤오유나 준, 니나등은 훨씬 예뻐졌는데 창 모녀는 왜 이렇게 된거냐~ 물어내라. 남코!!!

각설하고, 미쉘의 주력기도 줄리아와 마찬가지로 통천포(LP RP LP) 와 호신주(←→LP) 그리고 후소천궁퇴(앉아 전진 시작시 RK LK) 등으로 역시 비슷한 모습을 보이기도 하지만 줄리아창과는 역시 차이를 주는 신기술과 호신주의 판정 등이 미쉘만의 매력을 느끼게 하기도 한다. 하지만 공중콤보 데미지에 있어 줄리아 창보다는 약한 것은 사실이다.

▲호신주

통천포를 잘 쓰면 그 게임을 이길 수 있을 정도의 통천포의 비중은 상당히 크다. 전체적인 견제기가 부족한 미쉘의 경우 더욱 더 통천포를 잘 이용해야 한다. 통천포는 역시 거의 사기에 가까운 우선권을 자랑하며 카운터 시에는 3방 모두 히트하여 상대방을 공중에 띄우게 되므로 호신주를 애용하여 상대를 공중콤보의 도가니로 몰아가자.

줄리아와 다른 미쉘의 대표적 차이점은 호신주 히트시 상대가 쓰러지지 않는다는 것. 마치 버파 아X라의 X문X주와 같이 상대는 쓰러지지 않아서 아케이드 버전 발매 초기에는 나빠졌다고 생각했지만 사실 그렇지 않다. 쓰러지지 않는 점 때문에 호신주를 맞은 상대에게는 이지선다의 공포가 생기게 된 것이다. 호신주를 상대에게 히트하여서 쓰러지지 않고 서있는 상대에게는 통천포나 여러가지 잡기를 사용한 이지선다를 넣어주도록 하자. 만약 상대가 앉을 것 같다면 역시 ↗RK 나 호쌍연퇴(↘ LK+RK) 그리고 천포(→LP) 등으로 괴롭혀 주도록 하자.

질보장권(↘LP) 역시 줄리아와 비교하면 크게 틀린 점 중 하나. 왜 줄리아는 시간차를 이용한 이지선다까지 걸수 있는 질보연주를 주었지만 미쉘에겐 질보장권에서 끝나는지 모르겠다…까지만 생각하면 안된다. 미쉘의 질보장권이 줄리아의 그것과 확실히 다른 점이라면 질보장권을 히트한 후 딜레이가 거의 없다는 것이다. 커맨드 입력에 자신이 있다면 줄리아의 호신주처럼 이용해도 무방하다. 단발 히트시의 파워도 줄리아보다 앞서며, 상대가 가드한 후 견제기를 내도 백대쉬로 피하고 다시 질보장권을 낼 수도 있으며, 견제기를 씹고 통천포로 상대를 띄워버릴 수도 있다.

▲저 놈 잡아라~

전질보(←→RP) 커맨드에서부터 이미 먼 거리를 쫓아가서 때릴 수 있음을 암시한다. 원거리에서 서로 눈치만 보고 있거나 원거리에서 견제하는 공격의 딜레이를 계산하고 쓴다면 정말로 좋은 견제 기술이니 상황판단을 잘하여 쓰도록 하자. 발동이 빠르며 데미지도 적절하지만 상단인 점이 가슴아프다.

미쉘의 장점 중 하나는 역시 열붕장(횡이동 중 LP)이다. 상대와 같이 횡이동하면서 심리전을 펼칠 때, 열붕장은 상당히 좋은 기술이다. 횡이동 후 기술을 빨리 낼 수 있으므로, 상대의 공격을 피하고 카운터를 노리는데에 아주 적절한 기술. 파워도 쓸만한 편이다.

미쉘류에게 중요한 하단기인 후소천궁퇴는 아케이드에서는 횡이동과 백대쉬 중에 맞추어도 거의 대부분 2히트 모두 히트 할 수 있었다. 하지만 PS 2에서는 약간의 캐릭터 타점의 문제로 아케이드보다는 가끔 2발 모두 히트하지 않을 때가 있다. 물론 여성캐릭터에게 2발 모두 히트하기 힘든 것은 여전하다.

호쌍연퇴(↘ LK+RK) 는 상대의 상단을 회피하는 특성이 있고 2발 다 히트하면 상대가 높이 뜨지만 1발만 히트하면 상대는 뜨지 않는다. 상대의 공격을 예측을 한다면 적절하게 쓰일 수 있다. 특히, 태그하고 나오는 상대가 나오자마자 견제기를 냈다면 그것을 씹고 카운터로 맞추게 좋다. 그 외에도 이기각(횡이동 중 LK RK)이 생겼지만 두발 모두 상단에 두발 모두 히트했을 때만 뜨기만 한다.

안나 윌리암즈

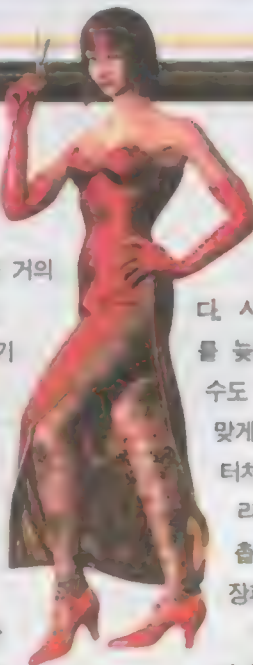
대전시 많이 쓰이는 것은 상단이지만 엄청나게 좋은 판정과 발동과 데미지와 스피드를 가지고 있는 아가페이트 애로우(↓↘→ LP)이다. 분명히 상단 판정으로 나오지만 장악스텝에서 나오는 상단 회피능력과 카운터 판정 덕분에 안나에게는 거의 최고의 기술이다. 아가페이트 애로우를 적절히 쓰면 게임은 잘 풀려 나갈 것이다.

아가페이트 애로우가 카운터로 맞으면 상당히 높게 뜨는 데 최고 아가페이트 애로우 3번까지 들어간다. (거구 캐릭터에게는 4히트까지 가능) 하지만 2히트까지 시키고 다른 기술을 넣는 편이 콤보로는 좋을 것이다. 추천 콤보로는 아가페이트 애로우(↓↘→ LP) - 아가페이트 애로우 - 페이탈어택 컴비네이션(↗ LP LK) - 쌍장파(→→ LP + RP)나, 아가페이트 애로우 - ↗ RK - 페이탈어택 컴비네이션 - 쌍장파로 안나의 콤보중에서 막강한 데미지를

▲아잉

자랑한다. 아가페이트 애로우가 가드되었을 때에는 레이브킥 콤보(↓LP N RK)로 딜레이를 거의 완벽하게 커버할 수 있다.

그리고 또다른 주력기로 쓰일 수 있는 것은 페이탈어택 컴비네이션(↗ LP LK)으로, 이것은 상단 중단의 컴비네이션 연속기로서 첫 방이 카운터히트하면 모두 맞으며 2방 째가 히트하면 쌍장파가 후속타로 들어간다. 발동시 상단이라는 단점은 발동 스피드가 빠르기 때문에 거의 문제가 되지 않으며 모두 가드당해도 거의 딜레이가 없기 때문에 안심하고 쓸 수 있는 견제기이다. 시간차가 가능해서 2타째를 늦게 써서 카운터로 맞출 수도 있다. 2타를 카운터로 맞게 되면 니나의 펄킥 카운터처럼 경직되므로 접근 후 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙(↓RK LP) 후 LP - 쌍장파의 콤보가 가능하다.

페이탈어택 컴비네이션과 함께 견제기로 쓸수 있는 기술은 역시 레이브(↓LP N RK) 킥과 어퍼 스트레이트 (↘LP RP)다.

라이트 로우킥 & 백 스핀 촙은 예전에는 견제용으로 자주 쓰이는 기술이었으나, 성능 악화로 서글퍼졌다. 단 빠른 견제기임은 변함 없으므로 견제용으로 사용하고, 중간에 횡이동으로 캔슬 할 수 있으므로 횡이동 상태에서 나가는기술들로 이지선다를 노릴 수 있다. 횡이동중에는 블러디 카오스 (횡이동 중 LP+RP)의 중단공격이나, 카오스 테일(횡이동 중 RP)의 하단 공격이나의 이지선다를 노리는 것이 기본인데, 카오스 테일은 카운터시에만 후속타가 가능하다. 두 기술 다 히트시 바닥에 낮게 뜨므로 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙으로 시작되는 콤보만 후속타로 넣을 수 있다. 단, 카오스테일은 상당히 약화되어 카운터가 아니면 후속타를 노릴 수 없으므로 끌어안고 팔꿈치 치기(↘↘ LP)로 잡는 것도 좋다.

어퍼(↘RP)는 리치는 짧으나 상대를 무조건 띄우고 판정도 좋으므로 공격해오는 상대를 카운터로 띄우기에 적절한데, 띄웠다면 원투 후에 트위스팅 라운드 콤보 3타(↘LK LP RP)를 추천한다.

썸머 솔트 킥(↗RK)은 포레스트 로우의 그것과 비슷한데 띄우기로 사용된다. 판정도 좋고 발동도 빠르니 적절한 타이밍에 잡기나 하단과 함께 섞어서 쓰게 된다면 유용하게 쓰일수 있다. 히트 후에는 어퍼 후에 사용했던 원투 - 트위스팅 라운드 콤보 3타가 간편하고 강력하다. 서머솔트의 또 다른 활용점이라면, 철권3 PS판부터 등장한 트위스팅 라운드 콤보 (↘LK LP RK RP RK)를 이용하여 5단까지 모두 사용하여 하단을 노리느냐, 4단까지 사용하고 캔슬 후 써머솔트로 중단을 노리느냐 하는 패턴도 서머솔트의 활용점이다. 특히, 원래 트위스팅 라운드 콤보는 마지막은 무조건 앉으면 되는 것으로 아는 사람들이 많은데 마지막 5단째 무조건 앉는 사람들에게는 4단까지 사용 후 서머솔트를 쓰면, 거의 끊어짐 없이 연결되므로 상대를 혼란시킬 수 있다.

안나의 파워 좋은 중단기로는 스칼렛 레인(↙ LP)을 추천한다. 보기에는 느린 것 같으나 빠른 발동과 함께 괜찮은 파워도 무척 강하다. 라이트닝 스크류(↘RK)와의 이지선다도 노려볼만 하다.

▲배신자!

안나에게는 앉은 자세에서 파생되는 기술들이 많으므로 앉은 자세를 잘 이용하면 적절하고 강력한 기술을 적당한 타이밍에 넣을 수 있게 될 것이다. 라이트핸드 스터브(앉은 상태에서 RP)가 앉은 상태에서 나가는 상당히 빠른 발동을 가진 중단기술로 가슬 발동시 상/중단 흘리기 효과가 있다. 캣 핸드 스러스트(앉은 상태에서 LP) 는 히트시 라이트 로우킥 & 백 스핀 촙 후에 LP - 쌍장파의 콤보를 노릴 수 있다. 앉은 상태에서의 하단 공격 기술로는 콜드 블레이드(앉은상태에서 ↘RP)가 있다. 히트 후 후속타로는 시트스핀 & 라이트하이킥(⬇LK N RK)이 적절하다.

아머킹

때리는 레슬러 아머킹. 한번의 공격으로 큰 데미지를 줄 수 있는 공격 패턴이 거의 없으므로 원투 펀치와 몇몇 타격기술들로 견제하며 상대에 허점을 유도하고 어퍼장저(N ↘ RP)를 노리는 기본에 충실한 파이팅을 해내야 한다. 근, 중거리 난타전에서 상당한 강력한 면모를 보이며 결정적 데미지의 중단기가 부실하다는 약점을 커버하기 위해 엘보 (↘ LP), 레프트 스트레이트, 라이트 어퍼 (앉는 도중 LP RP) 등의 자잘하며 판정이 좋은 중단기로 몰아 붙여 심리적으로 상대의 상단가드를 유도하여 잡기와 컷킥등의 띄우기 기술의 이지선다를 거는 공격패턴이 바람직하다. 상대의 허점이 보인다면 언제나 망설이지 말고 가차없이 어퍼장저 를 시도해 공중콤보를 노리도록 하자. 다만 어퍼장저는 시계 반대방향의 횡 이동에 쉽게 회피되는 경향이 있으니 횡 이동 접전중에 사용은 금물이다.

이 외에 큰 데미지를 줄 수 있는 기술로는 프랑켄슈타이너(↘ LK + RK) 와 커맨드 잡기인 DDT(↙↙ LP+RP) 가 있는데 프랑켄슈타이너의 경우 다중판정 (중단 타격판정과 잡기판정을 동시에 가지고 있다.)의 고성능 기술이므로 상대의 반응을 보아 찬스가 온다면 적극적으로 사용하자. 다만 발동이 상당히 느린 기술이므로 어느 정도의 심리전 테크닉을 곁들여 사용하는 것이 바람직하다. 실패해도 넘어진 자세로 기술이 끝나서 그리 치명적인 반격은 받지 않으므로 부담 없이 사용할 수 있다. 잡기 판정이 잡기 판정이 발동되면 태그 버튼으로 체인지 해 후속타까지 넣을 수 있으므로 일발역전을 노리기에 그만이다. 히트된 상대의 경직이 그리 크지 않으니 후속타는 재빠른 기술을 사용하도록 한다.

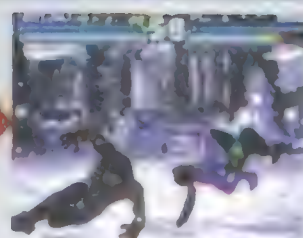
DDT 의 경우 커맨드 입력이 조금 까다롭고 잡기 거리가 그리 길지 않으므로 근거리에서 횡 이동 이후에 선입력으로 커맨드를 넣어 주거나 원 혹은 원투펀치 후에 선입력으로 깔아 두면 상대의 반격을 타점잡기로 빨아들여 잡거나 하는 경우가 있다. 연속잡기를 제외한, 상대의 정면에서 시도할 수 있는 실질적으로 톰스톤 파일 드라이버 다음 두 번째로 높은 데미지를 주는 잡기이므로 커맨드 입력을 능숙하게 해낼 수 있도록 연습해 두자. DDT 성공후에 하단 기상공격이 100% 확정으로 들어간다.

◀이번 PS2 버전에선 갑옷을 걸치지 않은 새로운 복장이 추가되었다

아머킹이 가장 약점을 보이는 횡 이동 접전에서는 한 스텝 반에서 두 스텝 이상의 거리를 언제나 유지하며 성급하게 공격에 들어가지 않도록 한다. 상대의 횡 이동을 추격하는 유도성이 높은 기술이 아머킹에겐 드물기에 화랑이나 백두산, 샤오유 등의 횡이동력이 월등한 상대를 만나게 되면 조금 괴로워 진다. 차분하게 횡 이동과 전 후방 대쉬를 적절히 이용해 거리를 유지 하도록 하고 상대가 먼저 공격하길 기다려 반격하자.

공중콤보로의 시작은 어퍼장저, 다이너마이트 어퍼 (⬇↘ RP), 스매쉬 어퍼 (→→RP 카운터 히트시 상대를 공중에 띄움), 컷킥 (↗RK) 등으로 시도하며 어떤 콤보를 사용한다 해도 거의 데미지는 비슷하다. 어퍼장저로 상대를 공중에 띄웠을땐 일반적인 띄우기 기술들로 띄웠을때와 다르게 상대방이 공중에서 뒤집히며 머리를 아머킹 쪽으로 향해 떨어지므로 공중콤보를 집어넣기 까다로운 상태이다. 어퍼장저 이후의 추천 콤보로는 원펀치 - 어퍼장저 -- 플래싱 엘보 (LP+RP)를 추천하며 원펀치 이후의 어퍼장저를 지면에서 낮은 위치에서 히트시키면 상대방은 낙법이 불가능한

상태로 추락하게 되며 마지막 다운 공격 플래싱 엘보까지 히트 당하게 된다. 상당한 고데미지의 콤보이며 원펀치 이후의 어퍼장저로 연결시키는 타이밍이 조금 까다롭긴 하지만 한번 타이밍을 습득하게 되면 그리 어렵지 않게 사용할 수 있게 된다. 여담이지만 이 콤보는 철권 TT 세계대회 도중 미국대표 선수가 처음으로 선을 보인 콤보로서 인터넷의 동영상으로 널리 알려지게 되어 아머킹의 대중콤보로 사랑받고 있다.

이 정도의 데미지가 마음에 들지 않는다면 태그 버튼으로 체인지 해 태그콤보를 노려 주는것도 나쁘지 않다. 어퍼장저 히트 시에 태그버튼을 눌러주게 되면 상대가 뒤집히지 않고 보통의 자세로 상당히 높게 뜨게 되므로 어쩌면 태그 콤보 쪽이 상황에 따라서는 더욱 이득일 수도 있다. 다만 어퍼장저 히트 태그후에 체인지 되어 나오는 시간이 상당히 길기 때문에 실패율은 꽤 높은 편이다. 아머킹의 후방의 화면까지의 거리가 짧을 때 (체인지까지의 시간이 단축된다.) 노리도록 하자… 라고 말하지만 정신없는 대전중에 이것을 일일이 구분하기는 곤란하다. 적절히 태그여부를 결정하도록 하자… 라고 무책임하게 얼버무린다.

▲툭

▲툭쉬~

▲마무리

간류

중량급 캐릭터임에도 불구하고 잭, 쿠마계열의 캐릭터들과는 차별되는 강력함을 보여주는 캐릭터이다. 중량급 캐릭터의 장점인 공중에 높이 뜨지않는 장점을 그대로 가지고 있으면서 타 중량급 캐릭터의 약점인 타점의 면적이 커 중량급만의 특수한 공중콤보를 당하는 것은 간류에게 적용되지 않는다.

중량급 캐릭터답게 한방 한방의 공격들이 파워풀하며 별로 중량급 캐릭터답지 않게 이동 스피드도 상당히 재빠른 편이다. 근거리 견제기들의 성능이 탁월하여 근접 난타전에서 노련하게 운용만 한다면 상대에게 상당한 압박감을 선사할 수 있다.

근거리 전에서 가장 큰 효과를 보여주는 견제용 기술은 왼 어퍼 (↘ LP)로서 전캐릭터의 동일한 기술중에 리치, 발동속도, 판정 모든 면에 있어 최강이라 자신있게 말할 수 있는 기술이다. 이 기술을 얼마나 적절하게 사용하느냐에 간류의 절반의 강력함이 좌지우지 될 정도로 주력 견제, 공격기이다. 상 중단 펀치기술과 적절히 섞어 사용해 주도록 하여 상대의 공격 기술을 끊도록 하고 밀어 보내기 (LP + RP)를 이용해 상대의 가드를 뒤흔들어 주며 혼란시킨다. 확실한 찬스가 보인다면 오른어퍼 (↘ RP) 로 상대를 공중에 띄운 후 부치카마시로(LP+RP) 이어주자. 오른어퍼는 상대가 앉아있건 서있건 간에 어떠한 상황에서도 공중에 띄울수 있는 고성능의 기술로서 상대를 너무 멀리 날려 버려서 공중콤보인 부치카마시로 이어주기 조금 불안정하다는 단점도 있으나 실패해도 큰 반격을 받는 상황은 오지 않으니 부담없이 노려주자.

근, 중거리전에서 믿음을 가지고 남발에 가깝게 사용할 수 있는 주력 중단기술로는 부치카마시가 제격이다. 돌격계열의 기술로 리치가 상당하며 파워풀 한데다 약간의 상단을 흘리는 특성도 가지고 있으며 상대에게 가드 되어도 상대의 가드를 무너트려 반격의 걱정이 없다. 이것을 카운터로 히트 시켰다면 상대의 다운경직 시간이 크므로 몇 걸음 대쉬한 후 히프 프레스 (↗ LK+RK) 로 다운공격을 노릴 수 있으며 상황에 따라 사나이 하단쓸기 (히프 프레스중 RP) 로 추가타 까지 기대할 수 있다.

이렇듯 풍부한 중단 기술로 상대의 상단 가드를 유도한 후 기습적으로 하단을 노려주거나 잡기 기술을 시도하는 등의 여러 가지 패턴을 시도할 수 있으며 하단 기습공격으로는 번개장타 (↘ RP+ LK)와 밥상 뒤집기 (앉은 상태에서 LP + RP)를 추천한다. 번개장타의 경우에는 올려차기 후에 히프 프레스가 가드 불능으로 연결되어 큰 데미지를 노릴 수 있으며 밥상 뒤집기의 경우에는 모션이 중단처럼 보여 익숙하지 못한 상대는 가드 하기 어렵다. 다만 앉은 상태에서 나가는 기술이므로 스모 러쉬 (↓ LP LP LP)등의 기술 등으로 견제해 주다 사용해 주는 것이 좋다. 잡기는 어떤 것을 쓰던 비슷한 데미지에 추가타로 게타구리 (↖ LK)가 들어가는 좋은 것들이지만 이왕이면 가장 자체의 데미지가 높고 잡기의 리치가 긴 턱깨기 (→ RP+LK)를 사용하는 것을 추천한다.

가드불능기인 극악치기는 발동까지의 스피드는 상당히 느린 편이지만 모션이 굉장히 낮고 도중에 정강이 깨기 (극악치기 중 ↓) 로 캔슬할 수 있고 반격을 노리고 달려드는 상대에게 극악장타 (극악치기 중 RP)를 먹여 줄 수도 있다. 극악장타는 자체의 데미지는 그리 좋은 편은 아니지만 후속타로 무조건 들어가는 사고 케이크 (RK)를 집어넣어 무시무시한 데미지를 줄 수 있다.

▲날린다

▲친절하고 예의 바르게 받아준다

이번 달에는 지면관계상 기본 캐릭터 20명을 공략하고, 7월호에서 나머지 10명의 캐릭터와 추가 팀, 그리고 철권 볼링을 집중 공략할 예정입니다. 많이 기대해주시기를…

●장르:보드게임 ●제작사:캡콤 ●발매일:4월 13일 ●발매가:4,800엔 PLAYSTATION

더 이상 우정파괴 게임이라고 부르지 말아주세요

가이아 마스터

- 신들의 보드게임

항목	평가
그래픽	★★★★
조작감	★★
스토리	★★
사운드	★★★
소장가치	★★★

게이머라면 한 번쯤 부루마불 게임에 밤을 지새던 기억이 있을 것이다. 시간이 지날수록 높아지는 몰입도, 이에 따라 점점 더 흥분하는 플레이어들. 함께 즐기는 친구들과의 신경전 때문에, 소위 말하는 '우정파괴 게임'의 어머니 격이 되어 버린 부루마불. 여기에 다채롭고 매력적이며 즐거운 요소를 잔뜩 집어넣은 가이아 마스터가 등장했다. 게다가 혼자서도 즐길 수 있으니, 이제는 친구들 없이도 하룻밤쯤은 거뜬하지 않은가.

이런 것쯤은 알고 보자

스토리

신들의 유희[가이아 마스터], 그 거대한 무대가 열린다

더 이상, 세상은 사람들의 것이 아니다. 달과 태양을 가리며 공중에 떠있는 '환상의 대륙'. 이 대지에 살고 있는 신들이 100년에 한 번 연다고 하는 신들의 보드게임, (가이아 마스터)의 때가 된 것이다! 사람들이 쌓아온 것은 오늘을 마지막으로 무너져 버린다. 이미 세계를 지배하는 것은 (가이아 마스터)의 룰. 어떤 왕이나 주교도, 환상의 대지에 앉아 있는 신들의 힘에 대항할 수는 없다. 세계를 보드로, 사람들을 말로 삼는 장대한 보드게임이, 지금 시작되는 것이다!

캐릭터 소개

세상을 걸고 모인 9인의 전사들

가이아 마스터에는 9명의 개성 있는 플레이어 캐릭터와 1명(마리?)의 귀여운 도우미가 등장한다. 9명의 캐릭터들은 각각 다른 특수능력과 특기의 무기를 가지고 있어서, 어느 캐릭터로 플레이하는가, 어떤 캐릭터를 상대하는가에 따라 다른 전술을 세우지 않으면 승리할 수 없다. 특히, 신밧드는 다른 캐릭터와 달리, 특수능력의 발동이 확률적인 것이 아니라 조건이 충족되면 무조건 발동되므로, 이 캐릭터를 상대할 때는 또 다른 작전을 세우지 않으면 안 된다. 글쎄… 9×9=81가지의 조합인 것인가.

모험가 지거(ジガー)

입은 험하지만 순수한 마음을 가진 소년. 소꿉친구인 소녀의 눈을 낫게 하는 전설의 영약을 찾기 위해 대회에 참가했다.

■특수능력 : 자신의 턴이 끝난 후, 일정 확률로 1회 더 행동할 수 있는 찬스가 온다.

■특기무기 : 검, 사출무기

변신왕녀 티아라(ティアラ)

세상물정은 모르지만, 마음만은 상냥한 공주님. 그러나 그 정체는 하늘에서 내려온 사랑의 전사!

■특수능력 : 자신의 턴이 끝난 후, 일정 확률로 신에게서 1자 마스를 선물 받는다.

■특기무기 : 검, 마법

여전사 메그메그(メグメグ)

변경 출신의 여전사. 괴력의 소유주이지만, 가정적인 소녀의 일면도 가지고 있다. 아름다운 만남을 찾아 대회에 참가했다.

■특수능력 : 통행세 등의 수입이 있을 경우, 일정확률로 2배의 금액을 얻게 된다.

■특기무기 : 검, 사출무기

성전사 가러햇(ガラハッド)

나라를 사랑하고 백성을 생각하는 기사 중의 기사. 성실하고 근면하지만, 그 때문에 손해보기 쉬운 성격.

■특수능력 : 전투 중에 쓰는 무기를 사용할 경우, 일정확률로 공격력이 2배가 된다.

■특기무기 : 사출무기

철혈사제 고라이어스(ゴライアス)

신에 봉사하는 몸이지만, 돈과 술, 여자에 눈이 팔린 경파한 파계승. 상금에 눈이 어두워 대회에 참가.

■특수능력: 통행세, 토지 매입 등으로 소지금을 지출해야 할 경우, 일정확률로 지출이 무효화된다.

■특기무기: 검, 마법

도적 신밧드(シンバッド)

재보와 여자를 찾아 유랑을 계속하는 사막의 대도적. 대회의 소문을 듣고, 입학천금의 찬스라 판단, 참가했다.

■특수능력 : 신밧드가 도착한 마스에 있는 라이벌의 소유금의 절반을 훔쳐낸다.

■특수무기 : 검, 사출무기

동양의 검사 야스츠나(ヤスツナ)

동방의 국가에서 달려온 이름높은 무술의 사무라이. 주군의 명을 받들어 대회에 참가하게 되었다.

■특수능력 : 전투 중에 검 계열의 무기를 사용할 경우, 일정확률로 공격력이 2배가 된다.

■특기무기 : 검

마녀 아카드(アカート)

사람들을 속이는 것이 생업인 마녀로, 오래간만에 외출하고 싶어져 대회에 참가. 그다지 제대로 할 생각은 없다.

■특수능력 : 전투 중에 마법으로 공격할 경우, 일정확률로 공격력이 2배가 된다.

■특기무기 : 마법

닌자 하야테(ハヤテ)

동양에서 바다를 건너온 신비의 닌자이며 과묵하다. 주군의 밀명을 받고 대회에 참가.

■특수능력 : 전투 중에 일정확률로 연속을 사용, 대미지를 곽한다.

■특기무기 : 검, 사출무기

진행역 베리얼(ベリアル)

투명한 날개를 가진, 작고 귀여운 요정. 주사위를 던져주고, 상황설명을 해주며, 종종 충고까지 해주는 등, 게임진행의 도우미가 되어준다.

게임의 룰 소개

기본 룰 이것이 가이아 마스터다

가이아 마스터는 자산을 늘려 나가는 게임이다

가이아 마스터를 플레이하면서, 플레이어는 주사위를 굴려 자신의 캐릭터를 이동시키고, 토지를 구입하며, 다른 캐릭터와 전투를 벌이기도 하고, 다양한 이벤트를 겪어가면서 궁극적으로 자산을 늘려가게 된다. 그리고 제한된 시간이 끝났을 때, 가장 많은 자산을 가진 사람이 우승자가 되는 것이다. 모든 것은 이 줄기에서 출발하게 된다.

▲승자와 패자의 모습. 자산이 많아야 이기는 것이다

대체 자산이란 무엇이죠

자산은 우선 소지금과 부동산으로 나눌 수 있다. 소지금은 말 그대로 캐릭터가 소지하고 있으면서 유용할 수 있는 돈을 뜻한다. 플레이어는 소지금으로 토지를 매입하고, 상점을 지으며, 통행세를 내거나 군자금을 지불하기도 한다. 자산이 되어줌과 동시에, 소지금이 부족하면 모든 행동에 있어 큰 제약을 받게 된다.

부동산은 다시 토지가치와 상점가치로 구

분된다. 토지가치란 자신이 소유하고 있는 토지들의 가치의 합계이며, 상점가치는 자신의 토지 위에 지어진 상점들의 가치합계를 말한다. 이 부동산의 효율적인 운용이 가이아 마스터의 제패로 가는 가장 중요한 열쇠가 된다.

소지금은 어떻게 늘릴 수 있습니까?

소지금을 늘리는 가장 기초적인 방법은, 맵을 순회한 후 출발지점인 'GO' 마스로 되돌아오는 것이다. 각 캐릭터는 맵을 한 바퀴 돌아 'GO' 마스를 통과할 때마다 몇 가지의 특전을 얻게 되는데, 그 하나가 300z를 얻게 된다는 것이다. 부동산 등의 조건이 비슷하다면, 아무래도 진행이 빠른 캐릭터가 유리해 질 것은 뻔한 일.

특수능력은 이런 때 써먹는다!

지거의 특수능력, 한 번 더! 에 주목해 본 적이 있는가? 그의 특수 능력은, 자신의 턴이 종료된 후 일정 확률로 1회 더 행동할 수 있는 찬스를 얻는 것이다. 이벤트 카드 사용 및 토지 관리의 기회가 늘어나는 것은 물론, 한 번 더 진행할 수 있는 기회가 생겼으니, 그 만큼 'GO' 마스로 다가갈 수 있게 되는 것. 확실히 게임을 오랜 시간 진행하다 보면, 지거의 진행속도가 여타 캐릭터들에 비해 훨씬 빠른 것을 몸으로 느낄 수 있을 것이다.

▲그래, 다시 한 번 가보는 거야!

또 다른 방법은 바로 자신의 토지에 정지한 다른 캐릭터들에게 통행세를 받는 것이다. 통행세는 토지가치에 비례하기 때문에, 높은 가치의 토지에 라이벌이 멈춰 섰다면, 그만큼 높은 통행세를 받을 수 있다. 물론, 자신의 캐릭터가 라이벌의 토지에 정지하면 이쪽에서 통행세를 바칠 수밖에 없다.

몇 가지 이벤트에 의해 소지금이 늘어나는 경우도 있다. 이 경우는 운에 크게 의존하게 되는데, 우선 가장 먼저 생각할 수 있는 경우는 이벤트 카드 '행운'. 이벤트 마스에서 이 카드를 뽑게 되면 무조건 수백 제니의 돈을 얻게 된다. 또, 각각의 플레이어들이 지불한 토지세, 소득세나 이벤트 카드 '불행'을 통해 빠져나간 돈은 '성지' 마스에 쌓이게 되는데, 이 '성지' 마스에 정지한 캐릭터가 그 동안 축적된 돈을 모두 얻게 된다. 타이밍만 잘 맞추면 일거에 큰 금액을 얻을 수 있다. 또한, 이벤트 카드 '약탈'을 뽑으면 라이벌 전원으로부터 소지금의 절반을 빼앗을 수 있다. 이것이야말로 일발 역전의 백미!

마지막으로 부동산을 매각하는 방법이 있다. 이 경우는 소지금이 없어 그야말로 거지가 되었을 때, 최후의 카드로 사용하게 되는 방법이다. 소지금은 늘어나지만 자산의 기반이 되는 부동산이 줄어들기 때문에, 어쩔 수 없는 상황이 아니라면 쓰지 않는 것이 좋다.

특수능력은 이런 때 써먹는다!

자신의 소지금을 늘리고 더불어 라이벌의 소지금을 줄여버리는 특수능력을 가진 캐릭터가 있으니, 그가 바로 사막의 대도적 신밧드다. 신밧드의 특수능력은 신밧드가 도착하는 마스에 정지해 있는 라이벌의 소지금 절반을 강탈하는 것. 확률로 발동하는 것이 아니라, 라이벌이 있는 마스에 도착하면 무조건 빼앗아 오게 된다. 물론 주사위 운에 맡겨 둘 수도 있지만, 이벤트 카드의 '×칸 진행'의 카드를 잘 이용하여, 라이벌이 가는 대로 따라간다면… 라이벌에게는 심각한 정신 데미지를 선사해 줌과 동시에 신밧드는 쉽게 소지금을 늘릴 수 있다(실제로 계속 따라오는 신밧드가 정말 두려워진다). 다만, 어디까지나 소지금의 절반을 강탈하는 것이니, 한 라이벌만 계속 따라다니면 큰 돈을 얻을 수 없다.

토지를 늘린다는것은, 역시 땅을 사는 거겠죠?

자신의 토지를 늘리는 가장 기초적인 방법은, 비어 있는 토지, 즉 소유자가 없는 토지를 매입하는 것이다. 매입 방법은 빈 토지 마스에 정지한 후 "매입하시겠습니까?" 라는 질문에 OK하면 된다. 토지에는 각각 일정한 토지가치가 부과되어 있어, 매입가는 토지가치에 따라 달라진다. 즉, 낮은 가치의 토지일 수록 매입가가 싸고, 토지의 가치가 높을 수록 매입가가 비싸진다는 것. 기본적으로 가이아 마스터에서 총자산의 기반이 되는 것이 부동산이기 때문에, 최대한 많은 토지를 구입하도록 뛰어다니는 것이 좋다.

또 하나의 토지 증식방법은 라이벌과의 전투. 모든 토지에 소유주가 생긴다면 더 이상 '빈 마스에 정지하여 토지를 매입하는 방법'은 사용할 수 없게 된다. 이때부터 주된 토지증식방법으로 사용하게 되는 것이 전투에 의한 토지획득이다(물론, 빈 마스가 있을 때도 전투는 가능하다). 물론 전투에 승리한다면 대상토지를 라이벌로부터 빼앗을 수 있지만, 패배해 버린다면 군자금이나 치료비 등 뼈아픈 대가를 치르지 않으면 안 된다. 게다가 전투는 수비하는 쪽(토지 마스를 갖고 있는 쪽)에 유리하게 진행되기 때문에, 라이벌의 상태를 잘 봐 가면서 신중하게 공략해야 한다.

마지막으로, 이벤트 '토지구입'으로 구입하는 방법이다. '토지구입' 이벤트는 이벤트 카드를 뽑을 때 낮은 확률로 발생하는데, 이 때는 캐릭터의 위치에 관계없이 원하는 토지

특수능력은 이런 때 써먹는다!

위의 방법 이외에도 특수능력을 이용, 자신의 토지를 증식할 수 있는 캐릭터가 있다. 바로 하늘이 내린 사랑의 전사, 티아라 공주님이다. 이 공주님의 특수능력은 자신의 턴이 끝난 후 일정확률로 신에게 토지를 하사 받는 것. 토지의 '매입'이 아닌 '하사'라는 데 주목하자. 즉, 매입가를 치르지 않고 그냥 공짜로 토지를 얻게 되는 것이다. 물론 얻게 되는 토지는 랜덤으로 결정된다. 그렇다고 하더라도, 그야말로 불로소득. 이렇게 간단히 토지를 얻게 된다는 것은 굉장히 강력한 어빌리티다. 그나마 초반에는 주로 임자 없는 땅만 가져가지만, 대부분의 땅에 주인이 생기게 되는 게임의 중·후반에는 아예 임자 있는 땅을 통째로 엎어가 버린다. 아무리 신에게 하사 받는 것이라고는 하지만… 신이면 그렇게 남의 땅을 막 줘도 되는 거야?

▲특수능력 발동, 공짜 토지가 생긴다!

마스를 매입할 수 있다(물론, 대상 토지는 소유주가 없어야 한다). 아무생각 없이 원하는 토지를 가볍게 매입할 수 있는 굉장한 행운. 이 이벤트가 발생했다면 자산증식의 발판으로 삼자.

소지금이고 부동산이고 0 아래로 떨어지면 어떡해요?

이 상황이 바로 전쟁이나 호환, 마마보다 무서운 파산이라는 것이다. 어떤 경우에든, 소지금이 지출해야 할 금액보다 부족할 경우에는 바로 부동산 매각 모드로 넘어간다. 플레이어는 자신의 부동산을 팔아 부족분 만큼의 현금을 만들어 내야 하는 것이다. 그러나, 만일 모든 부동산을 매각해도 소지금의 부족분을 메꿀 수 없다면, 부동산 매각은 아예 생략되고 바로 파산해 버리게 된다. 물론 파산한 캐릭터는 더 이상 게임에 참여할 수 없으며(스토리 모드라면 게임오버가 되는 것이다), 파산한 캐릭터의 모든 재산(부동산, 무기 카드, 이벤트 카드)은 파산시킨 캐릭터의 소유가 되어 버린다. 물론 게임 초반에 파산하게 되는 일은 거의 없고, 후반에 높은 가치의 토지들이 즐즐이 들어서기 시작하면 슬슬 파산에 대한 걱정도 해야 하는데… 물론, 그 동안 착실히 재산을 모아 왔다면 쉽게 파산 당하지는 않을 것이다. 그렇다고 해도 언제나 조심조심, 라이벌의 금싸라기 땅에 떨어지지 않게 항상 신경을 곤두세워라.

부동산의 관리, 합리적인 자가 승리한다

효율적인 관리만이 우승의 첩경

몇 차례에 걸쳐 언급된 바와 같이, 부동산은 총자산의 가장 큰 기반이 된다. 부동산 자체가 하나의 자산임과 동시에, 통행세로 인한 소득원이 되기 때문이다. 그렇다면, 그 중요하다는 부동산을 어떻게 운용해야 할 지에 대해 잠깐 보도록 하자.

각 토지 마스마다 가치가 다른 건가요?

물론, 토지가치는 각 마스마다 다르다. 대체로 'GO' 마스에서 출발하여 바로 앞의 마스가 가장 낮은 가치를 갖고 있고, 점점 증가하여 'GO' 마스 한 칸 뒤의 토지가 가장 높은 가치의 토지다. 물론 가치가 높을 수록 매입가가 비싸지긴 하지만, 라이벌이 정지했을 때 받게 되는 통행세 또한 그에 비례하여 커지기 때문에, 맵 앞쪽의 싼 토지보다는 뒤쪽의 높은 가치의 토지에 집중 투자하는 것이 후반에 들어서 유리해진다. 물론, 항상 HP 관리에 신경써서 높은 가치의 토지를 전투로 잃지 않도록 조심해야 한다.

토지의 가치는 어떻게 상승하나요?

우선, 맵을 둘러보면 토지 마스는 항상 세 개 단위로 묶여 있는 것을 볼 수 있다. 이렇게 묶여 있는 세 개의 토지가 하나의 에리어를 구성하게 된다. 일단, 한 에리어에 하나의 토지를 소유하게 될 경우, 토지의 가치는 기본적으로 설정된 가치와 동일하다. 이것은 토지의 높이로 확인할 수 있다(처음에는 1칸이다). 후에, 같은 에리어에 또 하나의 토지를 매입하게 될 경우, 그러니까 한 에리어에 두 개의 토지를 갖게 될 경우, 토지가 쿠르릉 하고 상승하는 것을 볼 수 있다. 이 때 토지 가치를 확인해 보면, 하나의 토지를 갖고 있을 때의 2배가 되어 있다(토지 높이도 2칸이 된다). 물론, 이에 따라 통행세도 2배가 된다. 나머지 하나의 마스마저 차지하여 에리어 전체를 독점하게 되면 또 다시 에리어의 모든 토지 마스가 상승, 토지가치와 통행세가 다시 2배로 된다.

즉, 하나의 토지를 갖고 있을 때와 에리어를 독점했을 때를 비교해 보면, 토지가치와 통행세가 4배로 뛰어오르게 되는 것이다. 물론, 나중에 추가로 매입하는 토지의 매입가는 처음과 동일하다. 같은 매입가로 4배의 가치… 이것이 바로 '효율적인 자산 증식'이라는 것이다.

특수 능력은 이런 때 써먹는다!

이렇게 토지의 가치와 통행세를 높여가다 보면, 게임 후반에서는 굉장한 양의 통행세가 오가게 된다. 이 때부터 슬슬 자신의 파산에 대해 걱정하게 되는데, 한꺼번에 대량의 통행세를 뽑아내 라이벌들을 파국으로 몰고 가는 캐릭터가 있으니, '수입 2배'의 특수능력을 가진 여전사 메그메그가 바로 그녀다. 일정 확률로 발생하는 그녀의 특수능력은 군자금, 통행세 등의 수입을 2배로 받을 수 있는 어빌리티. 고액의 통행세를 얻어낼 수 있는 고가치의 토지에서, 게다가 서커스 등의 심볼로 높아질 대로 높아진 통행세를 거기에 2배로 받아낸다면, 단번에 수천 제니의 수입을 올리며 라이벌을 파국으로 몰고 갈 수도 있다. 과연, 고가의 토지가 많아지는 후반에 강력해지는 캐릭터라고 할까.

▲두 배 내놔라

특수 능력은 이런 때 써먹는다!

메그메그와 유사한 성격의 특수 능력을 가진 철혈사제 고라이어스. 이 뻔뻔스러운 파계승은, 토지세 등의 지출이 있을 때 일정 확률로 배를 째게 된다! 아무리 많은 금액이라도 딱 잘라 납부하기를 거부하는 고라이어스씨의 단호함은, 그를 9인의 캐릭터 중에서 가장 파산시키기 어려운 캐릭터로 만들어 버렸다. 통행세도, 강탈도, 불행도, 심지어 토지 매입시 땅값까지 모두 배를 쨀 수 있는 무서운 파계승. 과연 그는 영생의 날을 맞을 수 있을 것인가!

자신의 토지에는 상점이라는 것을 지을 수 있다던데요?

부동산 운영의 또 하나의 핵심이 되는 것이, 바로 상점의 건축이다. 자기 소유의 토지에는, 토지 하나 당 하나의 상점을 지을 수 있는데, 이것으로 자신에게 유리한 이벤트가 발생하게 된다. 상점의 종류는 6가지이며, 상점을 짓는 것은 주사위를 던지기 전, 부동산 관리 메뉴에서 가능하다.

무기점(武器店)

무기점이 세워진 마스에 정지하면 무기 카드를 2장 얻게 된다. 턴이 진행되어 게임 후반으로 갈수록 강력한 무기를 얻게 된다. 물론, 라이벌의 무기점에 정지해도 얻게 되는 것은 없다. 그저 통행세만 물게 될 뿐….

연금술소(れん金術)

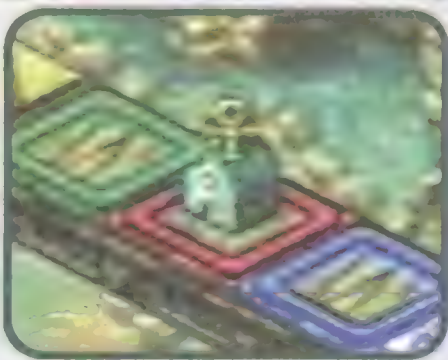
연금술소가 세워진 마스에 정지하면 이벤트 카드를 2장 얻게 된다. 물론, 어떤 이벤트가 벌어질지는 신만이 아는 일. 참고로, 무기점과 마찬가지로 턴이 진행될수록 강력한 이벤트카드가 나온다.

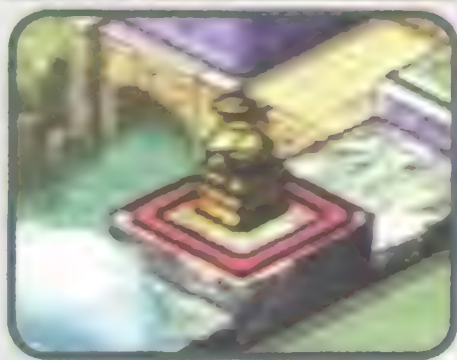
병원(病院)

쉴 새 없이 라이벌의 토지를 공략하는 공격적인 플레이어들에게 가장 중요한 상점. 병원이 세워져 있는 토지에 정지하면 HP가 완전히 회복되며, 통과하는 것만으로도 30포인트의 HP가 회복된다. 굶주린 늑대의 피를 가진 플레이어라면 상점은 무조건 병원이다!

기사단(騎士團)

기사단이 세워져 있는 토지에서는, 상대의 HP를 감소시킨 후 전투를 치를 수 있다. 언제 어떤 변수가 작용할 지 모르는 두근두근 전투에서, 승기를 잡을 수 있는 기회를 제공하는 상점.

수도원

수도원이 세워진 토지는 일정확률로 전투를 피할 수 있다. 절대로 라이벌에게 빼앗길 수 없는 토지라면, 수도원을 세워 전투의 확률을 낮추는 것도 좋은 방법. 거북이 전법이랄까….

은행(バンク)

건축비가 여타 상점들의 다섯 배에 달하는 고가의 상점. 부루마블의 호텔에 견줄 만 한다. 그만큼 효과도 확실해서, 통행세를 무려 4배로 올려준다! 일발 역전을 노리게 되는 게임 후반에서 가장 많이 세우게 되는 상점. 은행이 있는 상대의 토지에 정지했다면, 파국이다!

위에 소개한 효과 이외에도 모든 상점이 가지는 기본적인 기능은, 상점이 지어진 마스에서 전투가 벌어질 때, 방어하는 쪽, 즉 상점의 주인에게 HP +10의 효과가 있다는 것이다. 그만큼 중요한 토지를 지키기 한결 쉬워질 듯.

마지막으로, 상점의 중요한 기능이 하나 더 있으니, 바로 통행세를 2배로 늘려 준다는 것이다(토지 마스도 한 칸 더 상승한다). 상점이 없는 토지의 통행세는 토지가치의 1/4에 지나지 않지만, 상점이 들어서면 토지가치의 절반에 해당하는 통행세를 받을 수 있다. 만일 세워진 상점이 은행이라면, 무려 토지가치와 같은 금액의 통행세를 뜯어내게 된다! 완전히 날강도잖아!

전투, 일촉즉발의 심오한 움직임

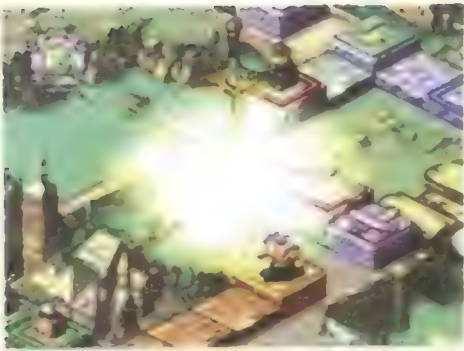
냉철한 플레이어만이 승리할 수 있다

게임 중·후반에서 토지 획득의 주요 수단이 되는 전투. 각종 무기와 아이템을 사용하여 치르게 되는 전투는, 그야말로 엄청난 심리전의 도가니. 조금이라도 라이벌의 페이스에 말려들면, 제로를 향해 달리고 있는 자신의 HP를 보게 될 것이다. 상대의 마음을 읽는 것이 전투의 기본이다!

전투는 어떤 때 일어나게 됩니까?

전투가 벌어지는 상황은 네 가지. 가장 자주 일어나는 경우는 이벤트 카드인 '배틀' 카드를 사용했을 때이다. 이벤트 카드를 사용하는 타이밍에 전투가 일어나기 때문에, 전투 후의 행동단계에서 병원이나 'GO' 마스 등을 이용하여 HP를 회복할 기회가 주어진다는 것이 장점이다. 또, 맵의 '전투' 마스에 정지했을 때나 자신의 '기사단'이 세워진 토지에 도착했을 경우에도 원하는 라이벌의 토지를 놓고 전투할 수 있다. 그리고 마지막 상황은 라이벌이 정지해 있는 마스에 멈춰 설 때. 라이벌의 토지를 공격할 수 있다. 마음에 드는 땅을 갖고 있는 라이벌이 보이면, 끈질기게 따라가서 빼앗아버리자!

그렇게 전투가 시작되면, 어떤 일이 일어나는 거죠?

▲이렇게 투입할 군자금을 결정한 후

▲공격 개시!

우선 전투는 라운드 단위로 치러지게 된다. 한 라운드 동안, 각 플레이어는 한 번씩의 공격 기회를 갖게 된다. 그렇게 싸움이 치러지면서 먼저 상대의 HP를 0으로 만들거나 세 라운드가 지난 후에 보다 많은 HP가 남은 캐릭터가 승리하게 된다.

▲티아라 공주님의 변신 장면. 누, 눈이 아트다!

각 라운드에서 공격·방어를 하는 두 캐릭터는 무기 카드로 전투를 치르게 된다. 무기 카드는 각각 속성, 공격력, 속도로 구분되어 있는데, 속성은 말 그대로 공격의 속성, 공격력은 공격이 성공했을 때 입힐 수 있는 HP의 피해, 공격 속도는 공격이 얼마나 빠르게 발생하는가의 정도를 나타낸다. 물론 공격 속도가 높은 쪽이 선제공격을 가하게 되는 것이다(양쪽에서 속도가 같은 공격을 낸다면, 방어하는 쪽이 선제권을 갖는다).

그럼, 이제 카드를 내어 공격을 해 보자. 커서가 나오면서 자신이 갖고 있는 무기 카드들을 볼 수 있게 해 주는데, 여기서 주의해야 할 것은, 원하는 카드 위에 커서를 놓고 결정 버튼(○버튼)을 누르면 절대 안 된다는 것이다. 원하는 카드를 낼 때는, 반드시 카드에 배정되어 있는 버튼(○, □, △, ×)을 눌러야 한다.

▲동시에 낸다!

사진을 보면, 전투에 돌입한 지거와 티아라는 우선, 자신과 상대의 공격 수단이 되는 무기 카드들을 살펴본다. 그리고 동시에 어떤 카드로 공격할 지 결정하게 된다. 그들이 선택한 무기는 각각 찰나의 검과 레이피어.

▲돈벼락을 맞는 것이 아니라, 치료비를 무는 것이다

▲무기를 선택한 다음

찰나의 검은 공격 속도가 5이고 레이피어의 속도는 4이기 때문에, 보다 빠른 공격을 구사한 지거가 선공을 넣게 된다. 크리티컬이 발생하지 않는다면, 각 무기의 공격력에 따라 티아라가 먼저 30의 데미지를 받고, 그 후에 지거가 레이피어에 의해 18의 데미지를 입게 될 것이다. 이것이 한 라운드의 싸움이며, 한 번의 전투는 이러한 라운드 세 번으로 구성되는 것이다.

무기 카드의 속성이라는 것은 무엇인데요?

무기 카드에는 다섯 가지의 계통이 있으며, 이것이 곧 속성을 의미한다.

기본무기 계열

캐릭터 별로 하나씩 설정되어 있는, 처음부터 가지고 시작하는 무기. 가장 기본적인 무기 카드인 만큼, 굉장히 약하다.

검 계열

공격력, 속도 모두 균형 잡힌 무기. 대부분의 캐릭터들이 특기로 가지고 있는 무기다. 쓰기 쉽다는 것이 가장 큰 특징.

마법 계열

공격력은 발군이지만, 발동 속도가 매우 느리다. 마법이 특기인 캐릭터는 아기트와 고라이어스, 티아라 왕녀 뿐.

사출무기 계열

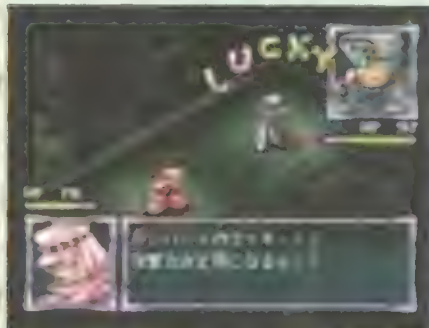
다트나 활, 석궁 등이 여기에 속한다. 공격 속도가 매우 빠르지만, 공격력은 그다지 기대할 수 없다. 개러벳을 필두로 많은 캐릭터가 익히고 있는 무기.

아이템 계열

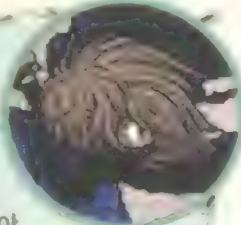
직접적인 공격을 가하는 것이 아니라, 여러 가지의 특수효과를 유발하는 카드. 공격용 카드는 최고 발생속도가 5지만, 아이템의 발생 속도는 6 이상이라, 공격 이전에 사용하게 된다. 또한, 아이템 카드를 사용한 이후에 다시 공격 카드를 낼 수 있다. 효과는 공격력 2배, HP 회복 등 다양하다.

무기를 사용한 전투 시에 중요한 것은, 가급적 자신의 캐릭터와 상성이 맞는 무기를 사용하는 것이 유리하다는 점이다. 어떤 이유에서인고 하니, 상성이 맞는, 즉 캐릭터의 특기인 무기를 사용할 경우 크리티컬(공격력이 150%로 증가)의 발생확률이 높아지기 때문이다. 공격력이 낮은 무기라면 큰 영향이 없을 지도 모르지만, 강력한 무기에서 크리티컬이 나는 경우와 나지 않는 경우의 공격력 차이는 실로 엄청나다.

특수능력은 이런 때 써먹는다!

공격력이 1.5배로 증가하는 크리티컬. 그러나 이보다 더욱 강력한 공격력 상승 어빌리티를 가진 캐릭터들이 있으니, 개러햇, 야스츠나, 아카드 등이 바로 그들이다. 이들의 특기인 무기는 각각 쏘는 무기, 검, 마법 계열인데, 이들이 자신과 궁합이 잘 맞는 무기를 사용해 공격할 경우, 일정 확률로 공격력이 2배로 증가하는 럭키♡ 한 경우가 있다. 상성이 맞는 무기에서 발생하는 것이니, 그만큼 크리티컬 발생확률도 높고… 공격력 2배에 크리티컬로 추가 1.5배가 되면, 무려 3배의 공격력으로 강렬한 한 방을 날리게 된다. 무기의 위력만 있다면, 단 한방으로 적을 KO시키는 것도 불가능한 것이 아니다. 역시 전투 중에는 가장 무서운 것이 이 셋인가. …쉬쉬, 저리 가!

▲공격력 2배. 넌 이제 끝났어

특수능력은 이런 때 써먹는다!

전투 중에 발동되는, 강력한 특수능력을 가진 또 하나의 캐릭터 하야테. 그의 특수능력은, 적의 공격을 받을 때 일정 확률로 인법을 사용, 데미지를 완전히 피해내는 것이다. 그야말로 일격필살을 노린 상대의 공격을 깨끗하게 피해냈을 때의 그 쾌감이란! 게다가, 라이벌에게 가해지는 정신 데미지가 엄청날 뿐만 아니라, 세 라운드의 싸움이니, 그 중의 한 라운드 분의 피해를 없앴다고 하는 것은 전투상황 자체에도 굉장한 보탬이 된다. 이것이 바로 승리로 가는 왕도다. 행운을 믿어라!

▲피할 수 있다고?

전투 시에 들고 있는 무기 카드는 어떻게 결정되죠?

캐릭터가 소지하고 다닐 수 있는 무기 카드는 최고 8장. 그러나, 전투에 들어가면 항상 손에는 네 장의 무기카드만 보인다. 그렇다면 먼저 얻은 카드부터 나오는 것인가? No. 소지하고 있는 무기 카드 중 랜덤으로 네 장을 선택하여 전투에 들어가게 된다. 전투에 들어가면 이제 무기 카드를 돌아가면서 사용하게 되는데, 방법은 다음과 같다.

- 이벤트 카드는 한 번 사용하면 없어진다(손에서 떠난다).
- 무기 카드는 한 전투에서 두 번 사용할 수 없다(두 장 이상 있을 경우는 사용할 수 있다).
- 한 번 사용한 무기 카드는 손으로 돌아간다.
- 무기카드의 빈자리는 다음 라운드에 다른 무기카드로 채워진다.

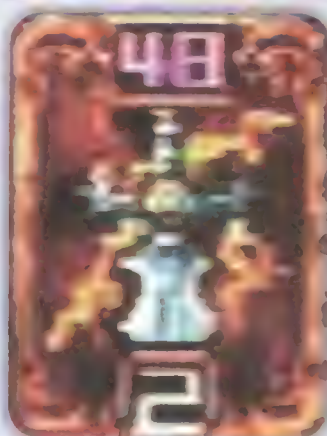
여기서 아이템 카드는 한 번밖에 사용할 수 없다는 데에 주목. 여타의 무기 카드들은, 한 전투에서는 한 번밖에 사용할 수 없지만, 카드가 없어지는 것이 아니라 손으로 돌아가기 때문에 다음 전투에서 다시 사용할 수 있다. 그러나 이벤트 카드는 강력한 능력을 갖고 있는 만큼 일회용이기 때문에, 한 번 사용하면 카드가 사라져버려 다시 얻기 전까지는 사용할 수 없게 된다. 따라서, 함부로 사용할 것이 아니라 적시에 훌륭하게 사용할 수 있는 판단력이 뒤따라야 한다.

무기는 성장하기도 한다죠?

제작자는 이 게임을 일컬어 '육성 시뮬레이션적 요소가 가미된 보드게임'이라고 했다. 과연, 육성 시뮬레이션의 요소는 어디에 숨어 있는 것인가! 그것이 바로 무기의 성장 시스템. 각각의 무기는 경험치와 레벨을 가지고 있다. 일반적인 RPG의 레벨업 시스템과 마찬가지로, 일정량의 경험치가 차면 다음 레벨로 올라가는 형태를 띠고 있다. 경험치는 10단위로 계산하게 되어, 무기를 한 번 사용할 때마다 10씩의 경험치가 쌓이게 된다. 결국, 많이 사용한 무기가 빠르게 성장한다는 것. 뿐만 아니라, 스테이지 클리어 시에 최후까지 가지고 있던 무기에는 추가의 경험치가 돌아간다. 키우기로 작정한 무기라면, 끝까지 들고 계속해서 사용해 주자.

그렇다면, 과연 레벨업의 특전은 무엇인가. 바로, 크리티컬 발생확률이 높아진다는 것이다. 고레벨의 무기들은, 공격력 자체를 아예 1.5배 곱해서 계산해도 좋을 만큼 크리티컬 발생확률이 매우 높아진다. 높은 레벨의 무기를 많이 가지고 있을수록 전투도 그만큼 유리해 진다는 것. 자, 키우자! 아들딸 키우듯 온갖 애정을 쏟아 부어 키워내야 한다!

사출무기 계열

다트

공격력 18 속도 5

블러드 스피어

공격력 24 속도 1 데미지의 1/2를 흡수한다.

페더 레이(フェザーレイ)

공격력 36 속도 5

불꽃의 활(炎の弓)

공격력 50 속도 1 최강의 활

얼음의 활(氷の弓)

활(弓)

공격력 24 속도 4 크리티컬 확률이 높다.

크로스보우

공격력 30 속도 5

다크 메테오

공격력 53 속도 3 봉인된 마법.

썬더

공격력 24 속도 5 속도가 빠르다.

허리케인

공격력 32 속도 2

특수 마스, 두근거리는 해프닝들

토지 마스만이 게임의 전부가 아니다

맵을 둘러보면, 토지 마스를 제외한 여러 가지 특수한 마스들이 눈에 들어온다. 토지 마스가 3 마스마다 하나의 에리어로 묶이기 때문에, 적어도 토지 마스 세 개당 하나의 특수 마스가 존재하는 것. 이렇게나 많은 특수 마스들은 게다가 종류도 다양해서, 어떤 마스가 자신에게 유리하고 어떤 마스가 불리한지 확실히 알아두지 않으면 유능한 가이아 마스터 플레이어가 될 수 없다.

GO 마스

맵의 출발지점. 어떤 캐릭터든지 스타트는 GO 마스에서 끊게 된다. 그리고 맵을 순회한 후 다시 GO 마스로 돌아올 때마다 다음과 같은 특전들은 얻을 수 있다. 메마른 사막의 오아시스와 같은 존재.

- 300z를 얻는다
- 무기 카드 한 장을 받는다
- 이벤트 카드 한 장을 받는다
- HP가 50포인트 회복된다

이벤트 마스

이 마스에 정지하면 연금술소가 있는 마스에 정지한 것과 마찬가지로, 이벤트 카드를 1장 받게 된다. 물론, 어떤 카드가 나올 것인지는 랜덤으로 결정. 약탈이나 토지구입 등의 럭키한 카드가 나올 것인지, 대불행 같은 손해볼 카드가 나올 것인지는 제작자도 모른다!

주점 마스

이 마스에 정지하면 주점의 아가씨와 승부하여 무기 카드를 얻게 된다. 승부방법은 두 개의 다이스로 플레이하는 Big & Small. 화면의 좌측 상단에는 상품으로 걸릴 무기카드가, 우측 상단에는 이전의 주사위의 눈이 표시된다. 룰은, 이번에 던질 두 개의 주사위의 눈의 합이, 이전에 던졌던 눈의 합보다 크거나 같을 것인지(Big) 작을 것인지(Small)을 맞추는 것이다. 맞추면 무기 카드를 얻을 수 있고, 못 맞추면 쫓겨나게 된다. 재미있는 것은, 맞춘 후에 또 다시 도전할 수 있는 기회가 주어진다는 것이다. 계속해서 맞추면 최고 다섯 장까지의 무기 카드를 얻을 수 있지만, 한 번이라도 지게 되면 그 동안 땄던 카드를 몰수당하고 만다. 도박성이라고 할까. 참고로, 두 개의 주사위 눈의 합의 평균은 7이다.

▲이 누님과 승부하게 된다

전투 마스

전투 마스에서는 라이벌의 토지를 걸고 전투를 신청할 수 있다. 이벤트 카드인 배틀 카드를 사용한 것과 같은 효과. 물론, 반드시 전투를 해야 하는 것은 아니다(마스 선택시, 가장 아래의 캔슬을 선택하면 전투를 피할 수 있다). 전투 마스에 도착했다고 해서 의욕만으로 무조건 전투를 치를 것이 아니라, 정말 전투가 필요한 상황인지, 또한 전투를 벌인다면 승산은 있는지 등을 냉정하게 파악해서 선택하도록 하자.

워프 마스

다른 지역의 특정한 워프 마스로 이동하게 된다. 주로 루트가 이어져 있지 않은, 다른 공간으로 워프되는 경우가 많으므로, 진행에 지장을 주는 경우가 많다. 물론, 다른 공간의 토지들도 노리고 있다면 워프해 주지 않을 수 없지만, 원치 않는 워프는 플레이에 굉장한 장애가 되므로, 정 자신 없다면 이벤트 카드의 'X칸 이동'으로 피해 가는 것도 좋다.

소득세 마스

대표적인 출혈 마스. 소득세 마스에 정지하면 소지금의 20%를 소득세로 납부해야 한다. 부동산이 적고 현금을 많이 들고 다니는 스타일의 플레이어라면 그야말로 피를 토하는 심정이 될 것이다. 여기서 납부된 성지 마스에 쌓이게 된다.

토지세 마스

소득세 마스와 더불어 양대 출혈 마스. 이쪽은 부동산의 20%를 토지세로 납부하게 된다. 자산 중 소지금보다 부동산의 비중이 훨씬 커지는 게임 중·후반에 들어서는 정말 어마어마한 돈을 내야 한다. 소지금이 토지세를 감당하지 못하여 상점이나 토지까지 매각해야 하는 경우도 비일비재하다. 발을 디디게 되면 가장 눈물나는 마스.

성지 마스

타이밍만 잘 맞춰 멈추면 상당한 양의 자금을 얻게 되는 마스. 그 동안 모든 캐릭터들이 납부한 소득세와 토지세, 불행 혹은 대불행으로 인해 출혈된 자금들이 모두 성지 마스에 모이는데, 이 마스에 정지하는 캐릭터가 모여 있던 자금을 싹쓸이해 가게 된다. 최하위의 캐릭터가 단번에 수천z의 자금을 얻어 단번에 1위로 부상하는 일도 생긴다. 'X칸 이동' 카드로 호시탐탐 기회를 노려라!

분기 마스

진행 루트가 다중으로 구성되어 있는 경우, 두 가지 이상의 루트로의 갈림길이 된다. 캐릭터는 분기 마스의 화살표가 가리키는 방향으로 진행하게 된다. 분기 마스는 두 종류가 있는데, 분기 마스에 캐릭터가 정지할 경우 루트가 바뀌는 스위치식 분기 마스와, 한 턴에 한 번씩 루트가 바뀌는 턴제 분기 마스가 그것이다. 물론, 이벤트 카드(루트 변화)를 사용하면 종류에 관계없이, 맵 상에 존재하는 모든 루트가 바뀌어 버린다.

이벤트 카드, 대체 무슨 일이 일어날 것인가

이벤트 카드를 다스리는 자 세상을 다스린다

이벤트 마스 혹은 연금술소가 지어진 자신의 토지에 정지하거나, GO 마스를 통과할 때 얻게 되는 이벤트 카드. 이 안에는 다양한 내용이 적혀 있고, 대부분 플레이어의 임의로 사용 가능한 것들이다. 특정 마스만큼 전진하게 해주는 카드부터 통행세를 불끈하고 올려주는 카드까지, 실로 많은 카드가 여러분을 기다리고 있다. 이러한 이벤트 카드들을 언제 어떻게 쓰는가에 따라 게임의 판도는 크게 달라질 터. 자신의 판단력을 믿어라.

이동 계열 카드

'X칸 이동'으로 대표되는 카드. 캐릭터의 이동에 관련된 카드로, 정해진 마스만큼 이동하게 해 주는 'X칸 이동'의 카드와, 한 턴간 평소의 2배인 4개의 다이스를 던져 전진하게 해주는 카드도 있다. 특정 마스에 도착해야 할 때 자주 쓰이는 카드로, 특히 신밧드의 특수 능력과 조합하면 놀라운 효과가 나온다.

1칸 이동(1 [illegible])	2칸 이동(2[illegible])	3칸 이동(3[illegible])	4칸 이동(4[illegible])
주사위를 던지지 않고 무조건 1마스 전진한다.	주사위를 던지지 않고 무조건 2마스 전진한다.	주사위를 던지지 않고 무조건 3마스 전진한다.	주사위를 던지지 않고 무조건 4마스 전진한다.

5칸 이동(5進む)

주사위를 던지지 않고 무조건 5마스 전진한다.

6칸 이동(6進む)

주사위를 던지지 않고 무조건 6마스 전진한다.

다이스 3개(ダイス3つ)

한 번의 이동에 한해, 3개의 주사위를 던져 눈의 합만큼 이동한다.

다이스 4개(ダイス4つ)

한 번의 이동에 한해, 4개의 주사위를 던져 눈의 합만큼 이동한다.

주문 계열 카드

마법 주문처럼, 한 번 특정한 효과를 발휘한 후 바로 사라져 버리는 카드. 여러 가지의 효과를 얻을 수 있어, 위기를 탈출할 때나 라이벌을 괴롭힐 때 자주 쓰이게 된다.

[illegible] 막기([illegible])

한 턴간, 자신은 토지 마스의 영향을 받지 않는다.

상점 파괴([illegible])

마왕을 불러 플레이어가 지정하는 에리어의 모든 상점을 파괴한다.

지진([illegible])

플레이어가 지정하는 심볼을 파괴한다.

루트 변경([illegible])

맵 상에 있는 모든 분기 마스의 루트가 변한다.

카드 교환([illegible])

라이벌과 무기 카드를 두 장까지 교환할 수 있다. 단, 기본 무기는 교환할 수 없다.

이벤트 계열 카드

카드로 존재하는 것이 아니라, 이벤트 성으로 한 번의 효과를 발휘하는 카드. 매우 강력한 위력이 있지만, 도움이 될지 어떨지는 미지수.

영지구입(領地購入)

소유자가 없는 토지 하나를 매입할 수 있다.

행운(幸運)

조건 없이, 행운을 뽑은 플레이어는 랜덤한 액수의 금액을 얻는다.

대행운(大幸運)

조건 없이, 대행운을 뽑은 플레이어는 행운보다 많은 액수의 금액을 얻는다.

불행(不幸)

조건 없이, 불행을 뽑은 플레이어는 랜덤한 액수의 금액을 잃는다. 이렇게 지출된 금액은 '성자' 마스에 축적된다.

대불행(大不幸)

조건 없이, 대불행을 뽑은 플레이어는 불행보다 많은 액수의 금액을 잃는다. 이렇게 지출된 금액은 '성자' 마스에 축적된다.

약탈(掠奪)

조건 없이, 약탈을 뽑은 플레이어는 모든 라이벌로부터 랜덤한 액수의 금액을 빼앗는다.

워프(ワープ)

GO 마스 바로 뒤로 워프한다. 도착한 마스의 영향을 받는다.

GO 워프(GOワープ)

GO 마스로 워프한다. GO 마스 통과 특전을 받을 수 있다.

상징물 계열 카드

토시의 통행세를 좌우하는 카드로, 통행세를 일정 % 증가 혹은 감소시키는 상징물을 불러낸다. 카드는 일회용이지만, 상징물은 지속물로 남아 계속하여 통행세에 영향을 미치게 된다. '지진' 카드로만 파괴할 수 있다. 자신의 토지에는 통행세 증가 상징물을 불러 소득 기반을 탄탄히 하고, 라이벌의 토지에는 통행세 감소 상징물을 불러 상대의 자본 수입원을 철저히 깎아내자.

온천([illegible])

주위 토지의 통행세가 30% 증가한다.

여신상([illegible])

주위 토지의 통행세가 50% 증가한다.

정원([illegible])

주위 토지의 통행세가 70% 증가한다.

저주의 늪([illegible])

주위 토지의 통행세가 10% 감소한다.

사신상([illegible])

주위 토지의 통행세가 30% 감소한다.

묘지([illegible])

주위 토지의 통행세가 50% 감소한다.

악마의 탑([illegible])

주위 토지의 통행세가 70% 감소한다.

사신상([illegible])

주위 토지의 통행세가 90% 감소한다.

서커스([illegible])

주위 토지의 통행세가 100% 증가한다.

대성당(大[illegible])

주위 토지의 통행세가 200% 증가한다.

배틀 카드

단 한 종류의 카드로, 기사단이 세워진 토지나 배틀 마스에 정지했을 때와 같이 라이벌의 토지를 공격할 수 있다. 물론, 전투에 승리하면 토지를 빼앗는 것. 이동 전에 전투를 치르기 때문에, 회복할 기회를 가질 수 있다는 장점이 있다.

배틀카드([illegible])

라이벌에게 전투를 청할 수 있다.

맵 소개, 여섯 가지의 격전지

이곳이 바로 모험의 무대다!

양염의 유적(陽炎の遺跡)

피라미드, 스핑크스와 매우 흡사한 고대 유적이 있는 맵이다. 남쪽과 북쪽의 두 지역으로 나뉘어져 있으며, 두 지역은 두 쌍의 워프 포인트로 연결되어 있다. 기본적으로는 남쪽에 있는 스타트 포인트에서 출발하여 남단의 루프를 돌면서 진행하다가 워프 마스에 정지하면 북쪽의 해당 워프 포인트로 전이되는 식.

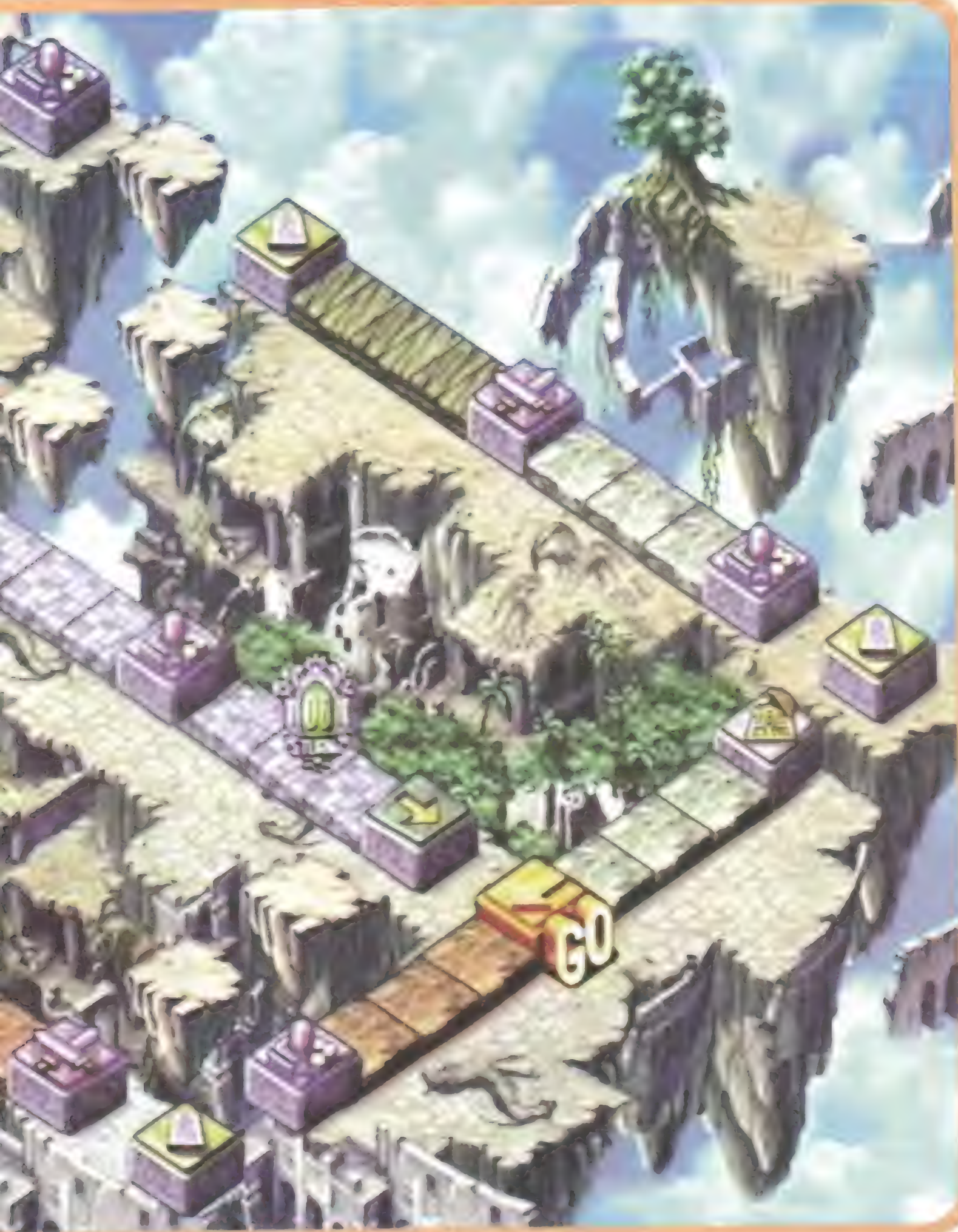
북쪽 지역도 순환하는 구조이기 때문에, 제대로 워프 마스를 통해 다시 빠져 나오지 못하면 계속 북쪽 지역에서 빙글빙글 돌게 된다. 물론, 이렇게 된다면 GO 마스를 통과할 수 없게 되니, 진행에 상당한 불이익을 받게 된다. 물론, 북쪽 지역에도 점령 가능한 에리어가 둘이나 있으니(토지 마스 6개), 이쪽을 손에 넣는다면 간간히 워프하는 라이벌들로부터 짭짤한 재미를 볼 수 있다.

동쪽에는 두 개의 전투 마스가 붙어 있어서, 욕심나는 라이벌의 토지를 빼앗기에 좋은 찬스를 마련해 준다. 전투 마스 근처의 에리어를 장악하고 병원을 지어둔다면, 전투를 통해 상당수의 토지를 사냥할 수 있을 것이다.

토지 마스	21 (7 에리어)
이벤트 마스	5
전투 마스	2
주점 마스	1
성지 마스	1
워프 마스	4

엔영의 폐허의 나라(円環の廢墟の國)

과거 매우 번영했던 도시의 폐허 위에 세워진 맵. 일단은 정방형으로 이루어진 맵을 시계방향으로 순환하는 진행을 보이지만, 중간 중간에 있는 분기 마스들의 루트를 하나만 바꿔 봐도, 진행 방향에 큰 변화를 보이게 된다. 맵에 있는 분기 마스들은 스위치 형식이기 때문에 그리 자주 바뀌지는 않지만, 그만큼 한 번 바뀌면 되돌리기 어려운 면이 있다. 특히, 중앙에 있는 분기 마스의 방향을 어떻게 트는가에 따라서, 모든 캐릭터들이 GO 마스를 밟아보지도 못한 채 정해진 턴이 모두 끝나버리는 경우도 발생할 수 있다.

토지 마스	30 (10 에리어)
이벤트 마스	6
전투 마스	2
주점 마스	4
토지세 마스	1
소득세 마스	1
성지 마스	1
분기 마스	3

녹의 성역(緑の聖域)

거대한 폭포가 떨어지는, 깊은 숲 속에 존재하는 맵이다. 지도를 잘 살펴보면, GO 마스를 가운데 두고 북쪽과 남서쪽으로 구분되는 것을 알 수 있다. 갈림길에 있는 스위치식 분기 마스 하나가 플레이어들의 진행 방향을 정하는 유일한 지표가 된다.

진행에 분기가 있는 맵이라면 어디든 마찬가지이지만, 녹의 성역 맵에서는 특히 합리적인 부동산의 투자 관리가 매우 큰 비중을 차지한다. 명심해야 할 것은, 순환 방향에 관계없이 모든 캐릭터가 거쳐가는 GO 마스 좌우의 에리어는 목숨을 걸고 싸워서 얻어내야 한다는 것이다. 특히 GO 마스 우측의 에리어는 워낙에 토지가치가 높은 데다가, 지리적인 위치를 놓고 볼 때 실제의 가치는 다른 토지의 두 배 이상이다!

또한, 맵의 크기에 비해 순환 주기가 매우 짧기 때문에, 어물쩡거리다가는 많은 소지금과 카드를 확보해 나가는 라이벌들에게 빈틈을 내 주기 쉽다. 같은 이유로, 특수능력으로 조금씩 행동 회수를 늘려 나갈 수 있는 지거에게 상대적으로 유리한 맵이기도 하다.

토지 마스	36 (12 에리어)
이벤트 마스	5
전투 마스	2
주점 마스	4
토지세 마스	1
소득세 마스	1
성지 마스	1
분기 마스	1
워프 마스	1

부시도 캐슬([illegible])

하얀 눈이 잔뜩 쌓인 동양적인(정확히 말해서 일본식의) 성에 놓여 있는 맵이다. 스타트 포인트 바로 앞의 분기 마스로부터 북서쪽 지역과 남동쪽의 지역으로 나뉜다. 유일한 분기 마스는 매 턴마다 방향이 북쪽과 동쪽으로 바뀌기 때문에, 어떤 턴에 이 지점을 지나느냐에 따라 진행 방향이 조금씩 달라진다. 루트가 북쪽으로 열렸을 때 통과하게 되면 북서쪽 지구를 지나 남동쪽까지 지나서 GO 마스로 돌아오게 되고, 동쪽으로 열렸을 때 통과하면 북서쪽은 지나지 않은 채 바로 남동쪽으로 돌게 된다.

이렇게 되면, 플레이어들은 또 과연 북서쪽에 어느 정도의 토지를 얼마나 사야 하는가에 대해 생각하기 시작할 터. 분명히 남동쪽 지구에 비해 북서쪽은 캐릭터들의 왕래 회수가 적다. 그러나 토지가치가 제법 높기 때문에, 이러저러한 것쯤은 생각하지 않고 토지를 잔뜩 사들이는 것도 좋다. 글쎄, 이런 것이 고위험 고수익 투자방식이라는 것인가.

토지 마스	24 (8 에리어)
이벤트 마스	8
전투 마스	2
주점 마스	5
토지세 마스	1
소득세 마스	1
성지 마스	1
분기 마스	1

서풍의 도시(西風の都)

정방형 모양의 단순한 맵. GO 마스로 들어오는 길 바로 앞에 두 갈래로의 분기 마스가 있지만, 바로 다시 만나 스타트 포인트로 이어지기 때문에, 큰 문제는 없다. 중요한 것은, 가장 토지가치가 높은 지역에 분기 마스가 있다는 것. 루트 변화 카드의 운용이 승리와 직결되는 맵 중의 하나다. 마지막 에리어 중 하나를 장악하는 데 성공했다면, 라이벌들이 마스를 돌리지 못하도록 충분히 견제해야 하며, 장악에 실패했다면 라이벌 소유의 토지가 적은 반대쪽으로 루트를 돌려야 하기 때문이다.

마지막 부분의 심리전을 제외한다면, 단순히 한 줄로 이어지는 단조로운 맵이다. 가벼운 마음으로 주사위를 던지고, 돈이 되는대로 토지를 매입하자. 맵의 동쪽 구석에는 성지 마스가 있지만, 토지세 마스와 소득세 마스가 없기 때문에, 성지 마스로 뛰어들어가 한 몫 잡는다는 것은 기대하기 어렵다.

토지 마스	27 (9 에리어)
이벤트 마스	6
전투 마스	2
주점 마스	2
성지 마스	1
분기 마스	1

마도 판테모니엄(魔都

토지 마스	18 (6 에리어)
이벤트 마스	2
전투 마스	3
주점 마스	1
성지 마스	1

굉장히 음침하고 퀴퀴한 분위기의 마도에 설치된 맵으로, 여섯 가지의 맵 중에서 가장 단조롭다. 분기도, 워프도 없으며 맵 자체가 굉장히 작기 때문에 다이스를 두어 번만 던지면 어느 사이엔가 GO 마스에 돌아와 있는 캐릭터를 볼 수 있다.

맵의 특징 중의 하나로, 유일하게 3마스 에리어 체계를 벗어난 토지들이 눈에 띈다. GO 마스 서쪽의 2마스 에리어와 동쪽의 4마스 에리어가 그것들. 물론, 토지 가치의 차이가 많이 나기 때문에, 어느 에리어를 장악한다고 해도 그리 큰 가치 차이는 나지 않지만… 역시 신기하다.

또한 토지 마스가 매우 적기 때문에 토지를 차지하려는 경쟁이 매우 치열해지게 되는데, 가장 작은 맵에 전투 마스는 모든 맵 중에서 가장 많은 3개가 있다는 것을 보면, 이 판테모니엄에서 어떤 식으로 플레이해야 하는지를 금방 알 수 있을 것이다. 참고로, 자신의 영지에 수도원을 지어 전투를 피하려는 시도는 큰 효과를 보기 어렵다. 차라리 무기점과 병원을 지어 보다 공격적으로 플레이하는 것이 좋다.

●장르:어드벤처 ●제작사:시즈웨어 ●발매일:3월 30일 ●발매가:6,800엔

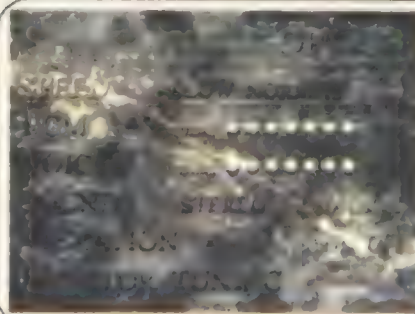
PLAYSTATION

이 게임에는 폭력적이고 그로테스크한 장면이 포함되어 있습니다

이브 제로

항목	평가
그래픽	★★★
사운드	★★★★
스토리	★★★★★
연출	★★★★★
소장가치	★★★★

어떤 하나의 생명이 탄생하기 위해서 우리는 수많은 희생을 치르게 되는 것이다. 그리고 그 존재가 좀더 많은 인간에게 알려지기 바라며. 어쩌면 이것은 희생이 아니라 출생의 고통이고 자웅의 장난이며 유구의 시작을 통하여 새겨진 본능이리라.

CONTROL & SYSTEM

옵션화면

SPEED는 게임 스피드의 조절이다. 좋아하는 속도를 고르면 된다. BGM과 VOICE로 각각의 소리크기를 조절할 수 있다. SOUND에서 스테레오와 모노럴 중 각자의 스피커 상태에 맞는 것을 고르도록 하자. VIBRATION은 아날로그 패드나 듀얼쇼크를 사용하고 있는 사람에게만 해당되는 진동설정. MONITOR TUNING은 화면의 명도(明度)조정에 쓰인다. 조정은 당연히 TV(또는 각자의 모니터)자체에서 행해야 한다.

SKIP

방향키를 아래로 고정하면 스킵된다. 순식간에 글자들이 넘어가시는 모습을 볼 수 있어 시원시원. 시간이 없다거나 한 번 엔딩을 본 사람들에게 유용하다. 스토리를 즐기는 사람들은 자주 사용하지 않을 것이라 생각할지 모르나 그러한 자들도 자주 쓰는 커맨드이다(이유는 해보면 안다).

메뉴는 ×버튼을 이용

○나 L2 버튼이 대사진행이 된다. 방향키는 메뉴의 클릭 때에 커서의 이동을 제외하고는 별로 사용할 일이 없다. 나머지 사항에 관해서는 ×버튼과 방향키로 모든 잡일을 처리하도록 되어 있다.

▲일단 ×버튼을 눌러 이 화면을 만들자(×버튼을 누르고 있는 동안만 지속)

● 방향키 위쪽을 누르면

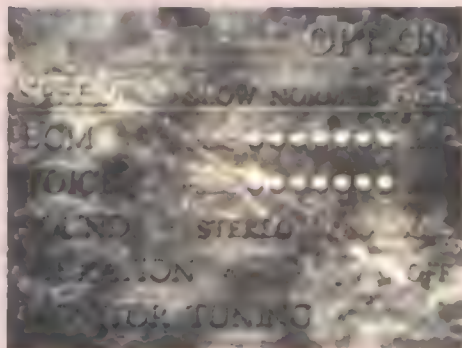
게임을 처음 시작할 때 나왔던 SIGHT SELECT 화면이 나온다. 현재 플레이하고 있는 시점을 선택하면 아무런 변화가 없으며 다른 캐릭터로 시점을 바꾸면 현재 플레이하고 있는 캐릭터는 오토세이브 된다(추후 00번 파일을 이용하여 로드). 가장 아래에 있는 back to MAIN MENU를 고르면 세이브 없이 타이틀 화면으로 돌아가게 된다.

● 방향키 왼쪽을 누르면

세이브 화면이 등장. 세이브가 종료하면 자동으로 게임화면으로 돌아온다.

● 방향키 오른쪽을 누르면

이번에는 로드 화면이 등장. 로드가 종료하면 당연히 보존되어 있던 시점부터 재시작이다.

● 방향키 아래쪽을 누르면

타이틀 화면에서도 선택할 수 있었던 옵션 화면이 나타난다. 그다지 복잡한 설정 사항은 없으므로 게임진행 중에는 무시해도 좋다.

주로 사용되는 명령들

● 보다(見る)

지정한 상대를 보는 것. 클릭식이 아니고 선택식이라 그 폭은 좁다.

● 대화하다(話す)

역시 선택한 상대와의 대화.

● 이동(移動する)

이동을 선택한 후 '다른 곳에 간다(他の場所)'를 고르면 맵화면이 등장하는데 거기에서 가고 싶은 곳을 고르면 된다. 현재 시나리오에 상관없는 곳은 갈 수 없다. 여기서는 갈 수 있는 곳은 전부 가보는 것이 좋다.

▲이동화면. 지정한 장소로 이동한다

● 기타 1

때와 상황에 따라 여러 가지 커맨드가 등장한다. 그에 따라 등장하는 새 커맨드들은 꼭 눌러볼 것.

● 기타 2

부수다(壊す), 패다(殴る) 등등의 그다지 권장하고 싶지 않은 항목들이 종종 등장한다. 재미있는 신을 볼 수 있는 경우도 있으므로 선택하고 싶은 사람들은 말리지 않겠다. 그러나 반드시 선택하지 않아도 된다는 것은 아니며 때에 따라서는 꼭 선택해야 하는 경우도 생긴다(중간에 막히는 경우가 생기면 이런 커맨드들도 눌러야 하는 경우가 생기기도 한다).

포커스 모드

이브 제로에서만 채용된 새로운 시스템. 동시에 두 사람과 회화를 하게 되는 경우가 종종 있는데 이때 사알짝 L 또는 R 버튼을 눌러보면 왼쪽 또는 오른쪽 사람이 클로즈업된다. 이 상태에서 대화를 해보면 대화 내용이 조금 변하는 것을 알 수가 있다. 여기에서 나눈 대화는 나머지 1사람에게는 들리지 않는 것으로 처리되며 포커스 모드가 아니면 얻을 수 없는 정보도 있으므로 적극적으로 활용하도록.

▲이러한 경우에

▲이야기하고 싶은 사람과 밀담을 나누는 것이 가능(거기 자네! 이상한 생각하지마!)

진행 어드바이스(숙지할 것!)

이후 스토리 공략에서는 간단하게 줄여놓았지만 한 장소에서 어떤 사건이 일어나기까지는 상당히 많은 회화와 조사가 필요하다. 따라서 이야기가 진행이 안되고 있다! 싶으면 이것저것 다 눌러보는 것이 좋다. 또한 이야기가 진행되고 있을 경우에는 같은 말이 두 번 나오기 전까지는 계속하여 클릭하는 습관을 들이도록. 특히 3인 동시 회화에서는 거의 반드시라고 해도 좋을 정도로 포커스 모드를 사용해야 한다. 이 두 가지에만 주의하면 편안하게 감상(?)이 가능하다.

단, 별 짓을 다해도 막히는 경우가 가끔 있는데 그럴 때는 주인공을 바꾸어 보자. 이브 제로의 두 주인공의 이야기는 같은 장소와 같은 배경에서 일어나고 있기 때문에 코지로와 마리나의 이야기의 진행은 서로 다른 캐릭터의 진행에 영향을 주게 된다. 이른바 「멀티 사이트 시스템」. 괜히 마리나 이쁘다고 마리나 편만 한다던가 야요이 이쁘다고 코지로 편만 하지 말자. 마지막으로 다시 한번 말하지만 이야기가 진행이 되지 않으면 화면상에서 고를 수 있는 모든 것을 골라보는 습관을 지니도록.

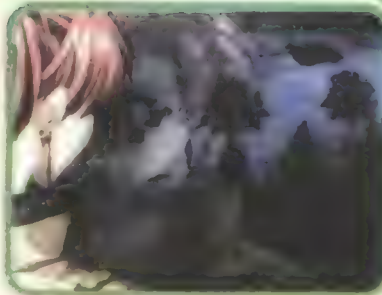
CHARACTER

아마기 코지로(天城 小次郎)

이번 작품의 주인공. 아버지인 아마기 켄(天城 健)은 유능한 과학자였다고 한다. 중학생 시절에 양친을 잃고 켄의 친구인 겐자부로의 슬하에 거두어져 그의 자식처럼 키워진다. 탐정이었던 겐자부로의 영향으로 그 역시 탐정의 길을 걷게된다. 현재 3년 전에 훌쩍 어디론가 떠나버린 겐자부로 대신 그녀의 딸 야요이와 함께 카츠라기 탐정 사무소의 소장대리 역할을 분담하여 맡고 있지만 데스크 워크는 거의 야요이가 전담하고 있는 실정. 하지만 겐자부로의 부탁대로 야요이와 사무소를 훌륭히 지켜낸 남자다운 면모도 보여준다. 활동파로서 성격은 의외로 솔직담백. 세상의 모진 풍지풍파를 겪어온 몸이지만 순수함이 남아있으며 표현은 거칠지만 직선적이며 자신이 할말은 다하고 산다. 어지간해서는 어떠한 상황에 처해도 약한 모습을 보이지 않으려 애를 쓰며, 매사를 자신의 두뇌와 맨몸으로 헤쳐나가는 저돌적인 면도 보인다. 그래도 탐정으로서의 실력은 사무소 내에서 단연 톱. 문제는 의뢰가 없는 등의 평화로운 때에는 빈둥대기를 즐기며 귀찮은 것을 싫어하는 농땡이요 잠탱이라는 것. 야요이와는 양자로 거두어질 때부터 형제자매처럼 지내온 사이지만 지금은 연인 관계이다. 물론 둘은 그러한 관계를 인정하려 하지 않고 있지만 때로는 정겨운 한 컷도 보여준다. 표지나 포스터 등등에서는 코지로가 항상 총을 들고 있는 것처럼 묘사되지만 사실은 살인같은 사람 목숨을 빼앗는 일을 굉장히 싫어하기 때문에 흉기 역시 혐오하고 있다.

호조 마리나(法條 まりな)

코지로와 마찬가지로 이번 작품의 주인공. 공안 6과 소속으로 계급은 경부(우리나라의 경감에 해당). 생긴 대로 호쾌하고 시원한 성격이지만 그 수사 과정에서 드러나는 여러 가지 불법행위로 인하여 다른 과는 물론이요 공안 6과 내에서도 따돌림을 받고 있다. 다행히 본부장의 도움으로 6과에 안정적으로 남아있는 셈. 하지만 알고 보면 임무 달성률 100%를 자랑하는 인물로서 본부장에게 엄청난 신뢰를 받고있다. 또한 영어도 굉장히 능숙하게 구사하며 신체적인 능력이나 경찰로서의 사전지식까지, 에이전트로서 갖출 요소는 전부 가지고 있다. 단점으로는 요리를 못한다는 것과 컴맹이라는 것. 장점인지 단점인지는 모르겠지만 아직도

게임실력은 썩지 않았다고 자부하고 있으며 틈나는 대로 오락실도 자주 가는 편이다. 미국인에 대하여 잠재적인 콤플렉스를 지니고 있는데 이것은 미국 유학을 통하여 얻어진 악영향이라고도 보여진다. 누구에게도 말하지 않는 어두운 과거를 지니고 있지만 본인 스스로는 밝게 살고자 노력하고 있다. 선 맨션이라는 아파트(국내의 아파트의 개념이 일본의 맨션의 개념과 동일하다. 참고로 일본에서 아파트는 층이 낮은 건물이다) 403호실에서 혼자서 살고 있다. 자가용이 있기는 하지만 상당히 낡은 경차. 이 점에 대해서는 본인도 알게 모르게 신경을 쓰고 있는 듯 하다. 남자를 밝히는 편이기는 하지만 중년 취향이라는 점이 커다란 문제점으로 지적되고 있다. 카츠라기 야요이와는 유학 시절의 친구로서 현재 같은 동네에서 살고 있음에도 불구하고 만날 기회가 없는 것을 아쉬워하고 있다.

카츠라기 야요이(桂木 彌生)

탐정 카츠라기 겐자부로의 외동딸로 어머니가 없이 자란 탓에 아버지를 굉장히 사랑하며 따르고 있다. 따라서 아버지를 따라가고자 탐정의 길을 택했지만 최근에는 조금은 앞 뒤 생각하지 않고 살아온 지금까지의 인생에 약간 고민하는 것 같다. 겐자부로 실종 뒤에는 카츠라기 탐정 사무소를 지키기 위해 고군분투한다. 말투가 꽤나 거칠고 항상 담배가 손에서 떨어질 줄 모르는 골초(덕분에 카츠라기 탐정 사무소는 금연이 아니다). 코지로에게는 평소 냉담하지만 실은 아버지 실종 이후에 유일하게 남은 코지로마저도 어딘가 상처 입을까봐 내심 걱정하고 있다. 가끔씩 솔직한 자기표현을 하기도 하는 연인다운 모습도 보여준다. 가족이래 봤자 코지로와 겐자부로 뿐이고 아들도 없고 일가 친척도 없어서 남몰래 외로움을 많이 타고 있다. 말투와 담배는 약한 모습을 보이지 않기 위한 도구일지도…라는 설이 유력시되고 있다. 같은 사무실의 직원 니카이도 스스무(二階堂 進)에게 사랑받고 있지만 본인은 신경도 쓰고 있지 않고 있다. 필자에게도 사랑받고 있다.

카츠라기 겐자부로(桂木 源三郎)

젊은 시절, 탐정을 비롯하여 여기저기 범죄 비슷한 일에 손을 많이 대며 살아간 이 시대의 모험가라 할 수 있는 인물이다. 덕분에 정부 기관에서도 주목되었으며 일부 지역에서는 지명수배된 상당한 유명인이다. 뒷세계의 인물들과도 지인(知人)이 많으며 현재는 딸과 양자를 남겨둔 채 잠적 중. 이미 중년의 몸이지만 그래도 모험적인 삶은 버리지 않는 듯, 웬만한 젊은이 못지 않은 힘과 정열을 보여주며 코지로를 지금의 강한 젊은이로 키워준 스승이자 아버지이다. 자신의 처지 때문에 가족들을 챙기지 못하는 것을 안타까워하고 있으며 코지로와 야요이가 싸우는 것을 두 눈뜨고 보지 못하는 성격이다. 자기 취향인지 항상 하얀 양복을 입고 다니며 틈만 나면 화장실에서 용모를 다듬는, 정말 화장실을 化粧室로 이용할 줄 아는 사나이다. 다이나믹+파란만장한 인생을 살아온 나이스 중년.

코우노 본부장(甲野 本部長)

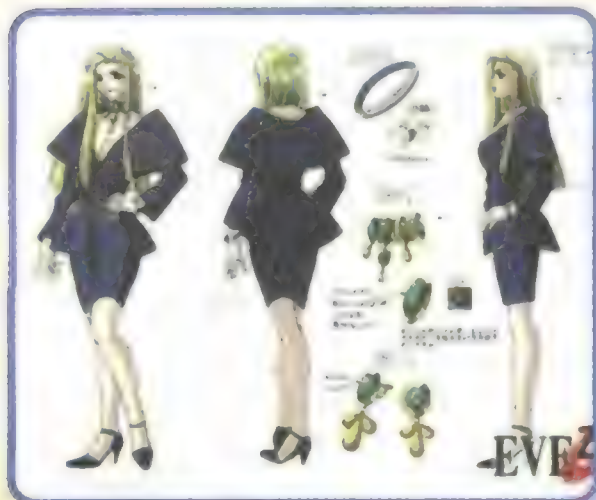
모두들「본부장」, 「코우노」, 또는 두 개 합쳐서 위의 이름으로 부른다. 겉으로는 아무 생각 없는 보통 중년으로 보이지만 정부 기관 곳곳에 친구들을 두고 있으며 강력한 정보 커넥션을 지니고 있는 듯한(생긴 것으로 보아 도저히 확신적인 어투로는 말못하겠음) 사람이다. 마리나와는 매우 친하게 지내며 언제나 이상한 말투로 마리나를 놀리는 것이 취미. 곤란한 임무에는 항상 그녀를 배치할 정도로 그녀에 대한 신뢰가 두텁다. 또한 마리나의 위법적인 수사 행위를 눈감아 주거나 그녀의 조사에 중요한 정보를 제공해주는 등, 마리나의 든든한 조력자로서 한몫을 해낸다. 하지만 보기에는 언제나 마리나가 본부장의 계산 아래서 노는 듯한 분위기를 자아내는데…. 항상 태도에는 여유가 있으며 정말 긴급한 상황에서의 대처도 능히 뛰어나다 할 수 있다. 아닌 척 하면서도 지도자 타입. 가끔씩 사람이름(한자)을 틀리게 읽는 경향이 있다.

사카기바라 신(榊原 眞)

니시나 히데토와 사카기바라 모토코 사이에서 태어난 사생아. 출생도 약간은 평범하지 않았고 아버지 역시 과학자라 자신에게 무관심하기는 했다. 그렇지만 나름대로 평범한 중학교 3학년이었다. 하지만 갑자기 자신을 집에 감금시키려는 아버지의 이상한 태도를 보고 참다못해 가출, 코지로 편 이야기의 발단을 제공해준다. 언뜻 보면 허약하고 냉정해 보이지만 실제로 성격은 온순하다(…뭐냐). 그렇지만 웃음은 많다. 잠이 좀 많다는 것이 수상하지만 특별히 앓고 있는 지병은 없다고 한다. 사실은 쌍둥이 자매가 2명 있다고 하는데 2명의 여자아이는 다른 부모가 데려갔다고 한다(다른 부모는 니시나도 모토코도 아님). 수많은 사람들이 살해되는 연쇄 살인극 속에서 코지로의 필사적인 보호를 받는데.

토아 노발티스(トア ノバルティス)

편집부 모 기자를 충분히 자극할만한 차세대 로리(게다가 제복까지). 가이기 사(社) 일본 지사의 대표, 사사 노발티스의 딸이다. 중학교 2학년. 어머니인 사카기바라 모토코는 이전에 세상을 떠난 데다가 아버지가 연구 때문에 집에 오지 않는 일이 많아서 혼자서 지내는 일이 다반사이다. 정서불안이 심한 편이어서 때때로 괜히 시무룩해지거나 갑자기 큰소리를 지르는 등 알 수 없는 행동을 한다. 하지만 성격은 밝고 명랑하여 이미 5명의 남학생에게 고백 받은 경험도 있는 학교의 인기인. 전자오락을 심히 좋아하여(특히 격투 게임) 학교를 땡땡이 치고 게임만 한 적도 있다고 한다. 동정심이 많고 심성이 맑아서 모든 사람들에게 귀여움 받는 타입이지만 엄청난 비밀이 숨어있는 인물.

루스 브래치포드(ルース ブラッチフォード)

미국재계의 중심을 흔드는 굴지의 재단 '필브라이트'의 총수 비서이며 환태평양 조사관으로서 아시아와의 연은 깊다. 겉으로는 가벼운 성격의 글래머 외국누님 같은 인상이지만 사실은 엄청나게 냉혹하고 잔인한 성격의 인물. 완벽주의자로서 자신의 계획이 조금이라도 빗나가면 엄청나게 화를 내며 특히 큰일을 그르칠 경우에는 화풀이로 사람을 해치기도 한다. 한국, 싱가포르, 필리핀, 일본 등지에 커다란 마약 공급 루트를 확보하고 있으며 풍전등화인 필브라이트 회장의 목숨을 살리기 위한 기술을 손에 넣고자 일본으로 건너온다. 일본 정재계의 거두 하무로 긴(葉室 銀)과도 알고 있는 사이이며 오히려 루스 쪽이 상관인 듯한 인상마저도 풍기는 거물.

타카바타케 유타카(高畠 豊)

마리나와는 경찰학교 동기생이지만 이쪽은 검시관이라는 것이 다르다. 남들과는 확실히 취향이 달라서 해골을 쳐다보면서 아름답다며 망상에 빠지는 괴상한 인물. 게다가 알게 모르게 마리나에게 상당한 호감을 보인다. 하지만 사건에 대한 사고방식만큼은 논리정연하여 마리나의 좋은 상담역이 되어주며 이것저것 도움이 되는 정보를 많이 제시해준다. 또한 후의 사카기바라 모토코와 XTORT의 정보입수에 상당히 큰 역할을 한다.

시바타 아카네(柴田 茜)

다른 사람들에게는 사건분야의 기자라며 사기를 치고 다니지만 사실은 파파라치(일본에서는 ゴシップ-gossip-를라고 부른다고)이다. 하지만 묘하게 자신의 직업에 충실하여 긍지를 가지고 있다. 코지로와는 이전 어느 정치가에 연루된 사건을 통하여 알게 되었지만 당시 자신의 기사를 위해 코지로의 일을 완전히 망쳐버렸기 때문에 코지로에게 좋은 소리는 얻어먹지 못하고 있다. 코지로에게 묘하고도 친하게 접근하였기 때문에 아요이에게도 미움받고 있다(하지만 게임 중에서는 다시 대면하는 일이 없다. 조금 유감). 분명히 목소리도 용모도 어리게 생겼는데 아이 취급을 받지 않는 것이 이상할 따름이다. 초반의 비중은 크지만 후반으로 갈수록 등장빈도가 적어진다.

그렌(グレン)

싸구려 랩퍼같은 인상을 풍기지만 암흑가에서는 꽤나 알려진 실력 있는 정보상으로 겐자부로가 자신이 젊은 시절부터 이용하던 사람. 그 루트는 현재 코지로가 이용하고 있다. 정보의 질과 속도. 게다가 암거래 물품 등 모든 면에서 정보상으로서는 부족함이 없지만 웬지 후반부로 갈수록 정보통으로서의 색깔이 옅어지는 느낌이 강하다(이마사카 사건 이후로는 등장하지 않는다…).

니시나 히데토(仁科 秀人)

니시나 유전자 연구소의 소장이며 아마기 켄과 사사 노발티스와는 XTORT의 연구를 함께 했던 사이. 매우 신경질적이고 아들에게 그다지 관심도 없는 듯 하지만 사실은 젊은 시절에 만났던 사카기바라 모토코의 사망 후 줄곧 그녀의 부활을 도모해왔었다.

사카모토 쿠니히코(坂本 邦彥)

사카기바라 신에게 유일무이라 할만한 친구. 학교 내에서는 문제사건 등등으로 꽤나 유명인이었던 모양이다. 신의 가출 이후 그를 물심양면으로 돌보아준다. 신의 뜻에 따라 누구에게도 그의 거처를 알리지 않지만 신의 위기를 코지로에게 들은 후에 신을 지키기 위해 노력한다. 하지만….

아르카 노발티스(アルカ ノバルティス)

어느 인체와 결합해도 거부반응을 일으키지 않는 특수 DNA BRINGER의 소유자. 사카기바라 모토코의 3남매 중 둘째. 장고로 오빠는 사카기바라 신. 동생은 토아 노발티스. 모토코 사망 후 6세 때 교통사고로 사망하지만 XTORT 기술에 의해 부활. 니시나 유전자 연구소에서 감금생활을 보낸다. 단지 바깥에 자신의 두 발로 걸어나가 자신의 두 손을 휘저을 날만을 기다리며 살아온 소녀로 토아와 신의 몸을 조정하여 무려 20여명이 넘는(비행기 폭사 때 사망한 필브라이트 수행원 포함)사람들을 살해한다. 결국 자신은 자신의 육체로 세상에 나가는 데에 성공하지만….

REFERENCE

●EYE
5월 28일의 제목. 사람의 눈을 말한다.

●KIDNEY
5월 29일의 제목. 신장, 즉 콩팥을 말한다.

●ARM
5월 30일의 제목. 사람의 팔을 말한다.

●LUNG
5월 31일의 제목. 허파를 말한다.

●DUODENUM
6월 1일의 제목. 십이지장을 말한다.

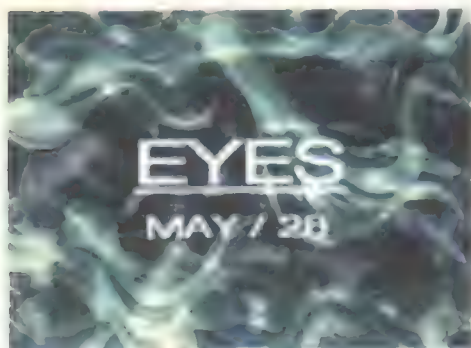
●LIVER
6월 2일의 제목. 이쪽은 인간의 간.

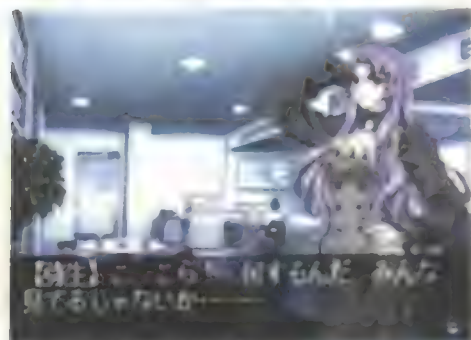
●MARROW
6월 3일의 제목. 인간의 골수를 말한다.

●CADAVER
6월 4일의 제목. 시체, 특히 해부용의 시체를 말한다.

●EXTORT
발음상 앞의 E가 빠져도 상관은 없다. 갈취하다, 강탈하다라는 뜻을 지닌 동사.

EYES MAY.28

EYES MAY / 28

KOJIRO SIGHT

카츠라기 탐정 사무소에서 무료하게 책상 앞에서 보고서를 쓰고 있는 코지로. 자신은 실무 지향이네, 자신은 업계 굴지의 탐정이네, 카리스마와 미모를 겸비한 사나이네 등등 혼잣말을 하다가 어느새 다가온 야요이에게 주의를 받는다. 야요이에게 서류정리 말고 다른 일을 시켜달라 투덜대지만 사무소 전체가 몇 개의 의뢰가 종료한 시점이라 간단히 거절당하고 만다. 오히려 "소장대리 하나가 서류정리를 안 하니까 난 매일 이 모양이잖아!"라며 되려 욕만 먹는 코지로.

▲야요이를 건드리면 한 대 맞는다

그러던 중에 사무소로 손님이 찾아온다. 안경을 끼고 시원스런 복장을 한 여성. 코지로에게 굉장히 아는 체를 하지만 코지로는 나몰라라…. 한참동안 짜증의 연속 끝에 코지로는 눈앞의 여성이 이전에 있었던 모종의 사건에서 자신을 엿먹인 파파라치, 시바타 아카네라는 사실을 기억해내고 화를 내지만 아카네는 되려 코지로에게 새로운 사건을 하나 중개해준다. 유명한 유전자 연구소인 니시나 유전자 연구소의 소장 니시나의 아들인 사카기바라 신이 가출을 해서 그를 찾아달라는 것. 아카네가 내키지는 않지만 의뢰인이 돈 꽤나 있는 듯 하고 사건도 어렵지 않은 듯 하여 야요이와 의논한 끝에 사건을 인수하기로 결정한다.

▲야요이는 코지로에게 여자 손님이 온 것이 굉장히 마음에 안 드는 듯

▲모자 안 쓴 애가 사카기바라 신. 지난 달 결전 공략에 나왔던 사카기바라 아스마사의 37대손(일 리가 없다…)

야요이에게 서포트를 부탁하고 연구소로 찾아간 코지로. 연구소의 분위기는 코지로의 취미에 전혀 맞지 않았고 경비원부터 연구원들까지 하나같이 코지로 맘에 들지 않는다. 연구소를 멋대로 어슬렁거리다가 니시나 소장을 만난 코지로는 소장에게 사건의 대강을 듣지만 자신의 아들이 2주전에 없어졌는데도 별로 걱정하는 기색이 없는데다가 경찰은 물론이요 연구시설의 연구원들에게까지 사건을 쉬쉬하는 점, 게다가 유괴의 가능성을 제시하는 코지로의 발언에 필요이상으로 부정하는 점까지, 미심쩍은 부분은 한두 가지가 아니다.

▲니카이도 스스무. 코지로를 경멸하고 야요이에게 흑심을 품고 있는 엑스트라 인간 말종이다

▲경비는 간단히 통과시켜 주지 않는다. 이것저것 다 해보자

▲미심쩍은 미소

소장에게 더 이상의 정보를 얻는 것은 무리라고 판단한 코지로는 연구소를 뒤로하고 신의 유일한 친우(親友), 쿠니히코를 찾아 신이 다니는 중학교로 향한다. 방금 전에도 누군가가 자신에게 신에 대해 캐물었다며 짜증을 내는 쿠니히코는 처음부터 끝까지 모른다로 일관한다. 하지만 유괴가 아닐까 하는

코지로의 말을 비웃는 것을 보면 아무래도 신의 거처를 알고 있는 듯 하다. 하지만 본인은 아니라고 완강히 맞서니 할 수 없는 일. 일단 코지로는 사무실로 돌아간다.

사무실에 돌아가니 야요이도 신이 사용한 현금카드의 사용처 추적에 성공했다. 발신지는 번화가인 센트럴 어베뉴. 코지로는 알고 지내던 정보상 그렌을 통하여 니시나 박사의 주변정보 수집을 의뢰한 뒤 사무실을 나선다. 야요이는 신을 찾는 일 이외에도 관심을 갖는 코지로에게 의뢰도 아닌 일에 깊이 관여하지 말라고 충고를 하지만 이미 코지로는 가출 사건보다는 다른 쪽에 흥미를 가지는 듯 했다.

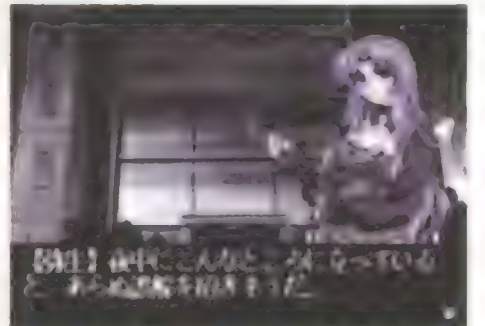
▲그렌에게 연락을 취하는 코지로

▲안 춥나?

센트럴 어베뉴에서 우연히 아카네를 만나게 되는데, 아카네도 역시 이 일을 그냥 소개해 준 것은 아닌 것 같다. 아무래도 아카네도 뭔가 노리는 게 있는 듯 하지만 아직은 가르쳐 줄 수 없다며 먼저 자리를 뜬다. 코지로도 이대로 있어봤자 별 성과도 없을 듯 하여 그렌과 약속한 바로 향한다. 1년만에 다시 만난 그렌은 그 뛰어난 수완대로 3시간만에 여러 가지 정보를 가져 왔다. 니시나 유전자 연구소의 자금원은 미국의 세계적인 거대재단 필브라이트이며 현재 연구소 측은 자금난에 시달리고 있다는 것, 니시나 박사의 연구실적은 세계적으로 활용되고 있다는 것과 현재 필브라이트에서 니시나 박사의 기술을 요한다는 것, 박사의 아버지는 '니시나파'라는 야쿠자의 두목이라는 것 등등.

▲그렌이 오기 전에 웨이터에게 말을 걸고, 그렌이 온 후에도 다시 말을 걸어보자. 꽤 유쾌한 대화를 들을 수 있다

그렌과 헤어져 사무실로 돌아오자 야요이가 혼자남아 잔업을 하고 있었다. 오랜만에 같이 집으로 향하는 둘. 그런 둘을 기다리고 있던 것은 국제 우편 한 통이었다. 편지의 발신인은 카츠라기 겐자부로. 벌써 수년 동안 소식이 끊긴 겐자부로에게서 온 편지에는 '수일 내로 일본으로 갈 테니 마중 부탁한다.'라고만 쓰여있었다. 코지로에게 내용을 들은 야요이는 아버지가 살아있다는 것을 기뻐하지만 코지로는 오히려 수년간 소식을 끊은 겐자부로가 어째서 이제사 연락을 주는 지에 대해 의아하게 생각하고 그런 코지로의 부정적인 모습이 야요이의 마음에 상처를 주고 만다.

코지로: *그런 것보다 몇 년이나 소식을 끊은 주제에 마중오라고 한마디 쓴 게 맘에 안 들어.*
야요이: *아빠다워.*
코지로: *…*
야요이: *코지로, 안 기뻐?*
코지로: *그거야 뭐 아버지가 돌아온다면 소장 대리에서 해방이니까. 이전같이 내가 하고 싶은 일을 하면 돼. 그건 기쁜데….*
야요이: *뭐야, 말 돌리지 말고 확실히 해.*
코지로: *야요이는 신경 안 쓰여?*
야요이: *뭐가?*
코지로: *아버지가 지금까지 어디서 뭘 했나 하는 거.*
야요이: *그건…신경 안 쓰이는 것도 아니지만.*
코지로: *나는 신경 쓰여. 우리들 앞에서 도망가듯이 사라져서…지금 또 갑자기 돌아오잖아. 마치 뜨거운 거 식을 때를 기다리듯이.*
야요이: *코지로…아빠가 범죄자라고 말하고 싶은 거야?*
코지로: *아버지는 우리들이 알고 있는 이상으로 많은 얼굴을 지니고 있어. 그건 틀림없어. 사람에게 말할 수 없는 일을 하지 않았다고는 단정 못 짓는다고….*
야요이: *그만 둬. 그런 말!*
코지로: *아, 미안.*
야요이: *모처럼 아빠가 돌아오는데 그런 말 하지 마….*

▲오붓한 퇴근. 필자도 저런 퇴근 한 번 해보는 게 평생의 숙원이다

▲아버지의 소식에 기뻐하는 야요이지만…

MARINA SIGHT

※마리나 시나리오의 시작은 오프닝의 살인사건이 일어난 다음날이므로 오프닝을 한 번 봐두도록

역겨운 모습의 살인사건 현장을 보고난 다음날 마리나의 출근. 곧바로 본부장이 다가와 어제의 살인사건에 대해 상기시키고는 그 사건이 마리나가 소속되어 있는 공안으로 넘어왔음을 알린다. 당연히 형사부에서 처리해야 할 문제를 어째서 공안으로 넘겼는지 마리나는 의아해하지만 본부장은 마리나에게 그 인계회의에 참석하여 진의를 파악할 것을 요청한다. 회의장에서 (시체)검시과의 타카바타케를 만난 마리나. 음침한 성격의 그이지만 그는 마리나에게 어째서 사건이 넘어왔는지에 대한 힌트를 준다.

타카바타케: *하지만 이번에 호조쪽으로 사건이 돌아간 건 특별한 이유가 있는 것 같아.*
마리나: *뭐 아는 거 있어?*
타카바타케: *아마 경찰청 상부는 범인을 짐작하고 있지 않을까.*
마리나: *하아? 알면 바로 움직이면 되잖아.*
타카바타케: *그러니까 공안한테 돌린 거 아냐.*
마리나: *!! 과연.*

타카바타케: *범인의 특정까지 가지 않아도 형사부에서는 조사할 수 없는 사건이라고 보았다, 라고.*

마리나: *수사 1과에서는 조사할 수 없는 사건?*

타카바타케: *예를 들면 범인이 수사 1과에 있다면가….*

마리나: *무지 극단적이구나.*

타카바카케: *뭐, 확실히 지금 것은 너무 스트레이트 했지만…그런 느낌 아닐까.*

▲떠들다가 본말로 얻어맞는다. 옆의 어두운 녀석이 나치스…아니 타카바타케

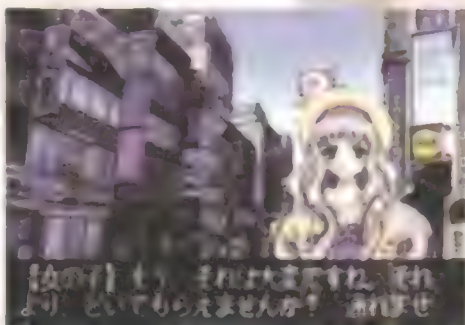
▲코우노 본부장. 필자가 본 어드벤처 게임 캐릭터 중 최고의 강적이다

결국 매뉴얼 그대로 진행된 회의자체에서 얻어낸 성과는 거의 없었다. 하지만 본부장은 회의결과가 어쨌든 자신의 생각을 마리나에게 이야기해주고 일단 마리나에게는 새로운 임무를 준다. 임무의 내용은 SP, 즉 요인의 호위이다. 요인이라 함은 미국 재계의 정점에 서있는 필브라이트 재단의 비서, 루스 브래치포드. 부자를 싫어하는 마리나는 국민의 세금을 사설 재단 비서에게 낭비하냐며 투덜대지만 루스는 현재 산업 스파이라는 의혹이 제기되고 있는 인물이다. 즉, 호위와 동시에 감시도 필요하다는 것. 임무를 이해한 마리나는 썩 내키지는 않지만 임무니 할 수 없으려니 하고 공항으로 향한다.

공항에서는 SP대상의 금발벽안 나이스바디 외국인 루스를 만나게 된다. 하지만 루스는 의외로 일본어에 능통했고 번화가를 안내해 달라는 둥, 자기가 쏠테니까 회 먹으러 가자는 등 이상하게 친한 척을 한다. 처음에는 고자세로 나오는 루스에게 짜증이 나는 마리나였지만 시간이 갈수록 점점 어떻게 대처해야 좋을지 당황하게 된다. 일단은 미국 영사관까지 루스를 데려다주고 센트럴 어베뉴로 향한다. 화풀이를 하기 위해 지나가던 소녀를 공갈 협박하던 마리나는 어딘지 모르게 유령 같은 분위기를 물씬 풍기는 소녀를 만나게 된다. 상대는 아직 애인데도 소녀가 풍기는 알지 못할 위압감에 눌리고 마는데…. 기분 전환 겸 오락실로 향하지만 거기에서 다시 소녀를 만나게 된다. 자신이 세운 최고기록을 간단하게 깨버리는 소녀에게 말을 붙여보지만 소녀는 무안할 정도로 냉담한 태도를 보이고는 사라져 버린다. 결국 남겨진 마리나는 서에서 경과보고를 마치고 묘하게 피곤한 몸을 이끌고 맨션으로 돌아간다.

▲처음에는 플레이어가 거북할 정도로 도도하다. 음성이 아주 30대 초반틱하다

▲이번엔 웬 레이나? 유치원 제복 같은 것을 입고선…

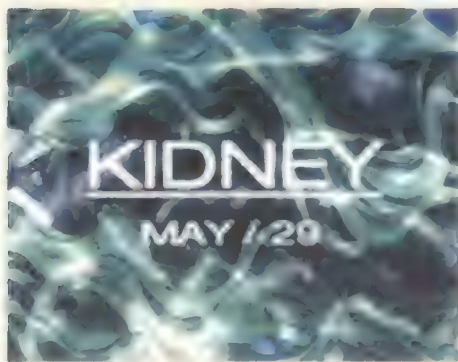
▲마리나에게 사건 당일의 알리바이를 요구하는 본부장. 정말 속을 알 수 없는 인물이다(참고로 마리나의 대답은 "오락했어요!")

마리나는 맨션에서 이틀동안 일어난 일련의 사건들, 즉, 살인사건과 루스의 경호, 임무의 목적과 본부장의 계산 등등을 생각해본다. 서에서 본부장이 말한 대로라면 범인이 이번 살해로 자신의 목적을 달성했다면 더 이상 사건은 일어나지 않을 것이고, 그렇지 않다면 사건은 또다시 일어날 것이다. 또한 본부장이 마리나에게 그런 사정을 말한 이상 루스의 경호도 살인사건과 어떤 관련이 있을 것이라고 추측해보는 마리나. 본부장에 대한 신뢰가 강한 마리나는 그 계산을 믿고 지금은 루스의 경호에만 전념하기로 한다. 야식을 사야겠다면 바깥으로 나갈 채비를 할 찰나, 집으로 전화가 걸려온다. 전화를 건 상대는 다름 아닌 루스! 에이전트의 거처는 보통 비밀인데도 불구하고 루스는 본부장을 통하여 전화번호를 알아냈다며 태연히 말한다. 그녀는 또다시 자기가 쏠테니 바로 나오라고 전한다. 자신은 바깥에 있으니 경호하지 않으면 곤란하다는 반 협박조로. 술집으로 나간 마리나는 술이 좀 들어가자 루스에 대해 반말을 하면서 서로 이것저것 잡담을 한다.

▲마리나의 주변에는 왠지 속을 알 수 없는 사람들이 잔뜩…. 니카이도 같은 피라미는 없다

영사관으로 가는 도중 마리나는 루스에게 자신을 불러낸 목적이 무엇이냐고 묻는다. 이에 루스는 '만일 술에 취했다면 다음날 호위를 바꾸려 했다' 라고, 마리나에 대해 안심했다며 훨씬 가까운 태도를 보인다. 마리나도 루스에 대한 경계심이 조금은 풀어진 듯. 루스는 다음 날부터 일본에서 업무, 마리나는 경호라는 업무가 있다. 영사관 앞에서 서로 헤어지고 시간은 다음날로 흘러간다.

▲이 신에서 루스의 대사는 굉장히 위험한 수준이다

KIDNEY MAY.29

KIDNEY
MAY / 29

KOJIRO SIGHT

그것은 코지로가 양친을 사고로 잃은 10년 전. 부모의 장례식장에서. 주위사람들은 단지 코지로를 동정만 할 뿐 아무도 돌보아 주려 하지 않았다. 그런 때에 나타난 것이 바로 카츠라기 겐자부로. 코지로의 아버지와 친구였던 그는 탐정이라는 직업을 가지고 있었으며 이 험한 세상을 혼자서 살아가는 방법을 가르쳐 주겠다며 같이 가기를 거부하던 코지로를 설득한다. 그리하여 코지로의 인생은 커다란 전환을 맞게된다. 그리고 야요이를 만나게 된 것도 이때였다….

겐자부로: *너, 혼자서는 외롭잖아? 우리들과 같이 지내자.*

코지로: *싫은데. 그런 거 거절하겠어. 당신과는 같이 안가….*

코지로: *이거 놔! 재수없는 아저씨! 날 그냥 냅둬!*

겐자부로: *이런 짓을 해서 뭐가 되나? 넌 네 인생을 헛되이 보낼 셈이냐?*

코지로: *당신이 상관할 바가 아니잖아!*

겐자부로: *네 이런 모습을 보면 부모님이 뭐라고 생각하실까? 기뻐하진 않을 거다.*

코지로: *시끄러워! 당신 뭐야. 왜 날 가만두지 못하는 거지….*

겐자부로: *코지로. 넌 애다. 혼자서 살아가는 법을 몸에 익히지 못했어. 내가 그걸 가르쳐주지…. 나는 탐정이다. 네게 그 기술을 가르쳐주마. 혼자서 살아가기 위한 기술을 말이다.*

겐자부로: *야요이. 이 아이가 이전에 말한 코지로다.*

▲목소리는 여전히 차갑지만 훨씬 따뜻한 이미지의 어린 야요이

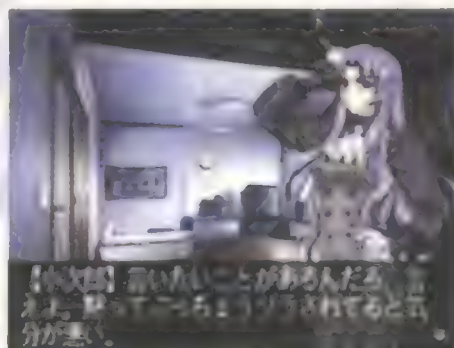
야요이: *안녕. 코지로.*

코지로: *….*

야요이: *얌전하네.*

겐자부로: *사이좋게 지내거라.*

야요이: *응. 나도 동생이 생긴 것 같아서 기뻐. 사이좋게 지내자.*

겐자부로의 편지 탓일까. 어린 시절의 꿈을 꾼 코지로. 야요이는 일이 많다며 벌써 준비를 끝낸 상태이다. 그러나 어제 코지로의 말 탓인지 기분은 여전히 나쁜 상태. 결국 겐자부로의 속사정을 궁금해하는 코지로와 그것이 마치 아버지가 범죄자인 것처럼 몰아가는 코지로에게 화를 내는 야요이간의 말싸움은 점점 커지고 야요이는 먼저 사무소로 가버리고 만다.

▲직접 보면 알지만 분위기는 극 험악

▲역겹다. 빨리 가라

뒤를 쫓아 사무실로 향해보면 이미 야요이는 어딘가로 나간 뒤이다. 대신 역겨운 니카이도가 코지로를 반긴다. 그는 왠지 의기양양한 태도를 취하며 자기가 이겼다며 실실 웃는데…. 아뿔싸! 그렌이 보낸 니시나에 대한 정보가 담긴 팩스를 이 자식이 가지고 있는 것이 아닌가! 니카이도는 팩스를 이미 읽고 나서 굉장한 정보를 얻은 양, 자신만의 확고한 신념과 추리에 빠져 이미 승리를 확신하고 있는 상태였다. 다행히 팩스는 건네받는 코지로. 팩스의 내용은 니시나 연구소의 뒤에는 필브라이트말고도 하무로 재벌이라는 거대조직이 버티고 있었다는 점과 연구소에서는 이전에 환자가 사고로 사망한 전력이 있다는 점이 적혀있었다.

뒷조사도 뒷조사지만 신을 찾는 것이 목적이었던 코지로. 아침이라면 학생들도 등교시간일터. 신이 다니는 중학교로 향하면 역시나 쿠니히코가 등교중이다. 쿠니히코는 크레디트 카드를 이용하여 신의 거처를 알아냈으며 이제 신을 잡아내는 것은 시간문제라는 코지로의 말에 "난 관계없어."라고는 했지만 동요하는 기색이 역력하다. 코지로의 심리전은 멋지게 성공. 역시 쿠니히코는 신의 거처에 대해 무언가 알고 있던 모양이다. 이젠 그가 제 발로 신의 거처에 안내하는 일만이 남았다. 그는 학교에 가야한다며 도망치듯 자리를 떠나고 코지로 역시 니시나 소장에게 앞으로의 경과를 보고하러 유전자 연구소로 향한다.

유전자 연구소에 들어설 때, 어디서 많이 보던 사람과 부딪치게 된다. 그는 바로 경비!…가 아니고 아카네. 아카네는 그렌의 팩스에 적혀있던 사고에 대하여 소장에게 캐묻다가 연구소에서 쫓겨나는 중이었다. 아카네를 보내고 나서 소장을 만난 코지로는 내일까지 신을 잡아 데려오겠다고 보고한다. 그리고는 아카네도 이야기했던 환자 사망사건에 관한 이야기. 그리고 신의 가출과 니시나의 연구가 관계가 있다는 가설제시 등등으로 니시나의 심기를 완전히 거스르는데….

▲뒤에 보이는 것은 침대가 아니라 벽이다

▲심~장이 약하십니까!?

어쨌든 신의 조사는 속행이다. 코지로는 신의 카드사용처였던 센트럴 어베뉴로 향한

다. 특별히 신이 어슬렁거린다거나 하는 것은 아니었고 되려 수상한 원조교제 커플 비슷하게 보이는 남녀만을 목격하게 된다. 자신과는 관계없기에 센트럴 어베뉴를 나가려고 하는 찰나, 이번에는 금발의 외국여성과 부딪히게 되고 한 술 더 떠서 니카이도까지 등장한다. 왠지 이상한 하루라고 생각하며 코지로는 신의 거처라 추정되는 다음 용의장소인 니시나파의 사무소로 향한다. 야쿠자의 본거지이기 때문에 들어가 보지는 못하고 바깥을 어슬렁거릴 뿐이었지만 거기에서 코지로는 신의 모습을 발견하게 된다. 야쿠자들과 묘하게 친한 것으로 보아 쭈욱 여기에 있었던 것 같은데…. 니시나파의 히라마쓰라는 사람에게 목격을 들키게 되나 신의 담임 선생이라고 둘러대어 위기를 모면한다. 하지만 히라마쓰의 말에 따르면 신은 조직을 이을 사람이라 당장은 학교라 해도 보내기는 힘들다고 하는데…. 아무래도 그렌의 정보는 사실이었던 것 같다.

▲멀티 사이드 관련 이벤트. 단, 이것만으로는 마리나 루트의 길이 열리지 않는다

▲루스와 만나려면 토아를 목격하고 센트럴 어베뉴를 한번 더 들어와야 한다

▲정통 야쿠자 히라마쓰. 선생이라는 코지로의 말을 듣자 급방 경어를 사용하는 예의바른 중년이다

신의 거처도 확보했겠다, 일단 사무소로 돌아가는 코지로. 마침 야요이는 사무소로 돌아와 있었다. 야요이의 얼굴은 아침에 잔뜩 찌푸린 얼굴과는 달리 평소 모습으로 돌아와 있었다. 야요이가 코지로에게 무슨 말을 하려는 찰나, 사무소로 전화가 걸려온다. 코지로가 받은 전화에서 들려오는 목소리의 주인공은 다름 아닌 겐자부로였다. 겐자부로는 현재 비행기라며 공항에 마중나오기를 부탁하고는 급방 전화를 끊는다. 야요이는 전화를 바꿔주지 않았다고 투덜대고…. 그리고 야요이는 방을 얻어서 따로 나가겠다고 한다. 그리고 그 때문에 오늘은 들어가지 않을테니 아버지를 하루만 잘 부탁한다고 한다. 아무래도 코지로가 단단히 싫어진 모양이다. 그 문제 때문에 또 말싸움을 한 뒤 야요이는 코지로에게 마중을 부탁하고 또다시 나가버린다. 급히 뒤를 좇았지만 야요이는 이미 사라진 뒤였다. 하는 수 없이 혼자서 공항으로 나가는 코지로. 그런데 겐자부로가 온다는 것을 기념하여 '그것'을 준비한다는데?

▲야요이의 독립선언. 이 이벤트를 보고 나서 마리나 편을 진행하자

해가 다 져서야 공항에 도착한 코지로는 급히 겐자부로를 찾는다. 그는 여기저기 둘러본 끝에 겐자부로와 재회하게 된다. 겐자부로는 이전과 다름없이 펑펑한 모습이었다. 그간의 사정과 돌연 사라졌던 이유가 너무도 궁금한 코지로는 이것저것 묻지만 그는 이야기가 길어질 것이라며 자세한 이야기는 돌아가며 하자고 한다. 돌아가는 차안에서 코지로는 일이 있으니 겐자부로 혼자 돌아가라고 했지만 이 펑펑한 중년은 코지로의 실력을 보겠다며 같이 가자고 한다. 코지로가 향한 곳은 다름 아닌 쿠니히코의 집. 쿠니히코는 역시 신과 접촉하고 있었다. 오락실에서 그는 신에게 돈을 건네주면서 다시 카드를 쓰지 말라고 당부한다. 겐자부로가 화장실에 간 사이에 코지로는 신을 잡는 데에 성공하지만 갑자기 검은 제복에 검은 선글라스를 쓴 자들에게 총격을 받는다. 이때 겐자부로도 등장하여 괴한들에게 총격을 가하고 그 와중에서 겐자부로가 가벼운 부상을 입기는 하지만 3인은 어찌어찌 탈출에 성공한다.

▲별거 아닌데 시간 오래 끄는 겐자부로와의 대화

▲코지로가 준비한 것은 겐자부로의 자동차였다

▲부상을 입는 겐자부로. 신의 태도는 의외로 순순하다

재회를 축하할 겨를도 없이 대사건에 휘말려버린 코지로와 겐자부로. 신은 뭐가 어떻게 된 건지 모른다며 짜증을 내지만 둘의 물음에는 순순히 대답해준다. 그는 아버지의 태도가 갑자기 이상해져서 가출을 했다며 동기를 이야기하기 시작한다. 학교도 못 간다며 집에서 한발자국도 못 나가게 하고 감시까지 붙어있는 느낌이 들어 견딜 수가 없었다는 것이 이유. 무언가 낌새를 느낀 코지로는 일단 신을 다음날 돌려보내지 않기로 한다. 신을 재우고 나서 겐자부로와 이야기를 나누는 코지로. 상처를 걱정하는 코지로에게 이 정도는 아무 것도 아니라고 하며 그보다는 아까의 총격상황을 생각하면서 납득이 가지 않는 여러 가지 점들을 열거한다. 그리고 겐자부로는 코지로에게 그들이 목숨을 노린 것은 신이 아니고 코지로라고 단정한다.

겐자부로: *그 남자들 말이다. 아무래도 이해가 안 돼*

코지로: *뭐가 맘에 안드는데?*

겐자부로: *묘한 움직임을 하고 있었다.*

코지로: 묘한? 어떤…;
겐지부로: 오락실에 들어갔을 때 그 남자들은 오락실 안에는 없었다, 라고 하는 건…; 우리들보다 나중에 왔다고 하는 거다.
코지로: 그게 뭐?
겐지부로: 절호의 포지션이다. 그 오락실에는 다른 출입구는 없어. 출입구를 봉쇄했음에도 불구하고 어째서 포지션을 바꿀 필요가 있었을까?
코지로: 우리들을 도망 보낼 셈이었나? 아냐…그런 것치고는 총알을 마구 쐈었어.
겐지부로: 그리고 그 사격의 부정확함은…아무래도 훈련된 프로라고는 생각할 수 없어.
코지로: 그러면 초보였겠지. 덕분에 목숨은 건졌잖아.
겐지부로: 하지만 녀석들은 물러서지는 않았어. 훈련된 프로는 아니지만 살인에는 익숙하다는 거다. 내가 말하는 프로란 인 도어 어택의 훈련을 쌓은…이라는 의미지만.
코지로: 그런 프로, 일본엔 없잖아?
겐지부로: 하지만 녀석들은 외국인이었다. 일부러 국외에서 일본으로 데려온 거야.
코지로: …알 수가 없는 걸. 자기들이 그런 프로를 가지지 못한 건가?
겐지부로: 그런 조직, 이라는 거지.
코지로: …;
겐지부로: 그리고 또 하나 말해두지만…;
코지로: 뭐야?
겐지부로: 표적은 소녀이 아냐. 코지로 너다.
코지로: 내가? 왜 내가!
겐지부로: 그걸 내가 어떻게 알아? 틀림없는 건 네가 상당히 위험한 다리를 건너려고 하고 있다는 것이다.

MARINA SIGHT

아침 8시까지라는 피곤하디 피곤한 타임 리미트 덕분에 엄청나게 일찍 일어난 마리나는 즉각 서가 아닌 영사관으로 출근한다. 몰려오는 졸음을 견뎌내며 루스를 기다리니 루스는 마리나가 일찍 깬 잠이 억울할 정도로 정각에 내려온다. 루스의 스케줄은 일단 아침에 가이기 사에 들러서 사업에 관한 회의를 하는 것. 마리나에게 있어서는 단지 기다리기만 하는 지루한 임무다. 하지만 이것도 일이려니 하고 가이기 사로 향하는 둘.

가이기 사의 책임자는 샤사 노발티스. 루스는 그와 함께 2층으로 가고 마리나는 회사 안을 들락날락하며 안내원과 수다를 떨고 스도우라는 연구원과 이야기를 하면서 정말 무료하게 시간을 때우던 중, 화를 펄펄 내면서 내려온 루스와 만나게 된다. 그녀는 교섭이 취소되었다면서 길길이 날뛰는데….

▲앞에 소개한 토아의 아버지이다

▲안내원의 약 선전은 가히 가관

사업 건이 취소된 까닭은 지금 그의 딸인 토아가 실종되었기 때문. 루스는 이것이 계약을 피하기 위한 구실일까 의심하면서 정말로 실종신고를 했는지 마리나에게 알아봐 달라고 부탁한다. 스케줄을 변경해야할 탓에 아무 일정도 없게되어 일단 마리나는 서에서 대기상태가 된다. 루스의 부탁대로 경찰서에서 대기하도록 하자.

본부장은 어찌된 일인지 마리나의 일정과 오늘 벌어진 일들을 전부 알고 있었다. 그리고는 가이기 사에서 정말로 실종신고가 들어왔으며 토아의 사진을 보여주는데, 맙소사. 어제 센트럴 어베뉴와 오락실에서 본 그 여자아이이다. 사진과 이미지가 조금 다르기는 하지만 생긴 것은 분명 그 소녀. 마리나는 오늘 벌어진 일련의 단체와 인물에 대해 본부장에게 조사해 줄 것을 부탁한다. 그러면서 어제의 전화번호 건은 잊지 않고 따지는 마리나….

대기상태가 지겨워진 마리나는 본부장에게 외출하게 해달라고 조르지만 본부장은 토아의 수색에 협력하지 않는 한 내보내 줄 수 없다고 한다. 심심함을 달래기 위해 감식과의 타카바타케에게 향하는 마리나. 그러나 타카바타케는 두개골을 손에 들고 아름답다며 감탄하는 변태. 하지만 역시 날카로운 면은 있어서 이전 엽기 살인사건의 2차 범행이 일어나기 전에는 사건의 꼬리를 잡는 것은 어려울 것이라는 예측을 한다. 그전에 최대한의 정보를 모으는 것이 중요하다는, 본부장과 똑같은 이야기를 하는 데에는 마리나도 놀랄 뿐. 다시 사무실로 돌아오지만 본부장이 자리를 비우고 없다. 주변사람들은 금방 온다고만 했지 특별한 말은 없었다고 한다. 이때가 찬스! 마리나는 황급히 경찰서를 탈주(!)한다. 물론 '토아 수색'이라는 대의명분을 위해 사진은 챙기고….

▲어제와 이미지가 엄청나게 틀리다

▲정말 회사의 모 필자와 너무 비슷하다

자리를 비운 사이에 혹시 루스가 찾는 것은 아닌지? 괜시리 영사관으로 발을 옮기는 마리나. 괜히 영사관 철문을 가지고 장난을 치고 있으면 무슨 짓이냐며 방에서 루스가 보고는 뛰쳐나온다. 쓸데없는 농담을 이것저것 주고받지만 역시 오늘은 별일 없이 지나갈 듯하다. 루스와 헤어져서는 오락실로 향하는 마리나. 오락실에서 어제 여기서 토아와 만났던 일을 떠올린 마리나는 여기저기서 토아를 찾아보기 시작한다. 하지만 자기 맨션이나 공원에는 없고…역시 한 번 만나보았던 센트럴 어베뉴로 향해본다. 토아의 사진을 보며 어디 있을까 궁리하는 새에 뒤에서 어떤 여성이 말을 건다. 그녀는 다름아닌 유학시절 친구였던 카츠라기 야요이. 들은 같은동네 살면서 얼굴보기 힘들다며 서로의 이야기를 나눈다. 그러다가 마리나의 일 이야기가 나오자 야요이는 자기 사무소 직원이 그와 비슷한 사람을 목격했다며 들은 대로 인상착의를 설명하는데…사진의 소녀를 묘사하고 있는 것이 아닌가! 즉각 마리나는 서

로 돌아가 보고를 하고는 유괴라 단정을 짓고 형사부에 조사를 의뢰, 속히 용의자의 아파트로 향한다.

▲일단 오락실에서 화상을 하자. 이후 맵을 거의 다 돌아다녀야 할 것이다

만일의 사태를 대비하여 현장의 도주로와 가상상황을 충분히 고려한 마리나는 건물로 돌입! 하지만 용의자는 단순한 로리콘 변태. 마리나의 펀치일격에 쓰러지고 만다. 무사히 토아는 구출되고 아버지 사사에게 인도된다. 그런데 토아의 이미지가 어제와 틀려 보이는 것은 왜일까? 어제처럼 냉철한 게 아니라 밝

▲마리나 펀치의 대사는 옵션에서 들을 수 있다

▲무의식중에 마리나의 이름을 말하는 토아. 어째서?

고 귀여운 모습을 보여주는 토아. 게다가 어제의 일은 전혀 기억하지 못하고 한술 더 떠서 사사 조차도 무언가 미심쩍은 반응을 보여준다. 이를 기회로 잡아 마리나는 사사에게 필브라이트 사와 어떤 트러블이 있었는지를 청취하려 하지만 사사는 어떤 기술을 필브라이트에서 사려고 하고 있다는 것 이외엔 깊은 사정을 가르쳐주려 하지 않는다. 하는 수 없이 안부만 전하고 마리나는 서로 돌아간다.

서에서 본부장과 함께 복잡하게 얽힌 3개의 사건, 루스의 일본 방문과 그녀의 목적, 토아의 납치와 그녀의 공백의 하루, 엽기 살인사건에 관하여 이리저리 추리해보지만 쉽게 결론은 나지 않는다. 확실한 것은 이들 사이에는 연관성이 반드시 존재하리라는 것. 마리나는 맨션에 도착해서도 이것저것을 생각해본다. 하지만 결론은 '일단 주어진 임무를 충실히 해내는 것'. 피곤한 오늘 하루도 저물어간다.

ARMS MAY.30

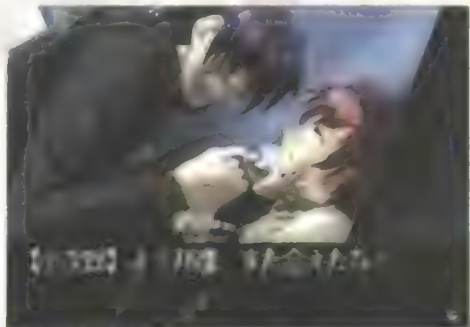
ARMS
MAY / 30

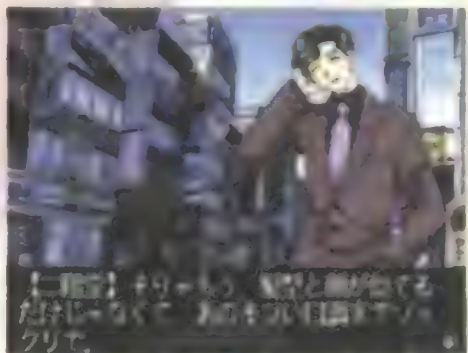
KOJIRO SIGHT

어제 아침까지만 해도 야요이가 없어 혼자였던 방에 갑자기 3명이나 들어찬 코지로네 맨션의 아침. 겐자부로는 야요이와 코지로의 중재를 해주겠다며 야요이를 만나러 사무실로 가자고 하고 신은 학교에 가고 싶다고 부탁한다. 학교라면 사람들의 눈이 엄청나게 많으니 아무리 어제의 상대가 살인자라고 해도 함부로 움직이지는 못할 것이라는

▲가벼운 아침인사(?)를 본 신은 "엄청난 곳에 끌려와 버렸다…."라고…

겐자부로의 말에 코지로도 신도 동의한다. 하지만 그전에 겐자부로의 청에 따라 사무실로 먼저 가기로 한다. 나가기 직전에는 그렌에게 전화가 걸려와 그 바에서 다시 만날 약속을 한다.

사무소에서 감동의 재회를 하는 카츠라기 부녀. 아무리 참견 성향이 짙은 코지로라도 지금 만큼은 가만히 지켜보기로 한다. 좋은 분위기도 잠시, 야요이는 신을 보더니 빨리 넘기고 의뢰를 종료하라고 성을 내지만 겐자부로가 코지로의 편을 들자 마지못해 코지로의 행동을 인정해준다. 하지만 기분은 여전히 나쁜 듯. 어쨌든 신을 학교까지 바래다주지 않으면 안 된다. 신을 데리고 학교로 향하는 중 코지로는 쿠니히코에게 볼일이 있다는데…. 학교에서 쿠니히코를 발견한 코지로는 무서운 속도로 대시하여 쿠니히코의 멱살을 붙잡는다. 자신에게 사기를 쳐서 결국은 총싸움을 하게 한 등등 죄를 문책하지만 학교에서 소란을 피우는 것도 뭐하고, 대충대

▲꽤나 좋은 분위기

충 일은 넘어간다. 무사히 신을 교실까지 데리고 온 코지로는 쿠니히코에게 신에게서 눈을 떼지 말라고 신신당부한다. 코지로의 심각한 태도를 본 쿠니히코는 상황이 장난이 아니라는 사실을 조금은 느낀 듯하다.

▲센트럴 에비뉴에 가면 일을 땡개치고 놀고 있던 나카이도를 발견할 수 있다

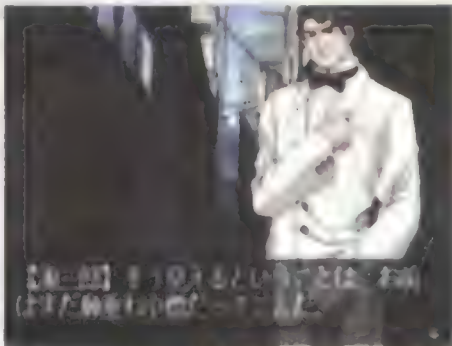
신을 발견하기는 했으므로 니시나의 연구소로 간다. 소장은 코지로의 보고를 듣고 빨리 신을 데려오라고 하지만 코지로는 자신에게 숨기고 있는 것을 털어놓기 전에는 신을 돌려줄 수 없다고 맞선다. 니시나는 코지로에 대해 욕설을 퍼붓지만 이미 총격전까지 겪어 니시나 소장이 숨기고 있는 '무언가'에 연루되어 버린 코지로에게는 진실을 알아내는 것이 급선무. 결국 둘의 회담은 결렬된다.

이렇게 된 이상 독자적으로 니시나에 대해 더 조사해보는 수밖에 없다. 마침 그렌과 바에서 만날 약속도 있고 하니 바로 가는 코

지로. 그런데 바에서는 이미 그렌과 겐자부로가 밀담을 나누고 있지 않은가? 코지로는 역시 겐자부로가 그냥 일본에 온 것이 아니라는 것을 확신하게 되고 둘에게 무슨 일을 꾸미는 거냐고 추궁하지만 겐자부로는 나몰라라. 그렌은 신용이 제일이라며 대답하려 하지 않는다. 적당히 포기하고 그렌에게 정보를 청취하면 니시나는 지금까지 결혼한 일이 한 번도 없다는 것. 따라서 신은 양자라는 것과 코지로의 아버지가 옛날 가이기 사에서 근무했었고 스도우라는 직원이 코지로의 아버지와 동기였다는 재미있는 사실들을 들을 수 있다. 그렌에게 볼일은 끝났으니…이제 다시 겐자부로를 쫓는 코지로에게 겐자부로는 지금부터 갈 데가 있으니 따라와 보면 조금은 호기심이 충족되지 않겠느냐고 권유한다.

▲이전에 말했던 것을 부탁한다는 겐자부로. 그렌이 구하는 것이니 만큼 분명 합법적인 것은 아닐 터이다

겐자부로가 간 곳은 이마무라라는 사람의 사무소. 겐자부로의 말에 따르면 그는 재계에 강력한 커넥션과 정보력을 지니고 있으며 그가 한 번 움직이면 1억엔과 한 사람의 사망자가 나온다고 할 정도의 영향력을 가지고 있다고 한다. 따라서 그에게서도 상당한 정보를 얻을 수가 있으며 그 정보의 질도 그렌에게서 얻을 수 있는 것과는 별개의 것이라며 접견을 권장한다. 코지로가 본 이마무라는 단순한 동네 아저씨…정도로 밖에 보이지 않았지만 겐자부로가 언동에 상당한 주의를 하고 있는 것으로 보아 역시 단순한 인물은 아닌 듯 하다. 그는 오랜만에 겐자부로를 만나 기분이 매우 좋은 것 같다. 그리고는 코지로를 만난 기념으로 한 가지 정보를 가르쳐 주겠다고 한다. 코지로는 지금 조사중인 니시나 유전자 연구소의 정보를 묻는데 여기서 이마무라는 니시나 유전자 연구소의 자금원인 필브라이트 재단의 실권자인 세리더스 필브라이트가 암으로 생사를 헤매고 있다는 뜻밖의 사실을 가르쳐 준다.

▲필자가 보기에도 동네 아저씨였다. 독자들의 생각은?

▲이마무라의 프레셔를 느끼지 못하는 코지로에게 어직 어리다고 하는 겐자부로

코지로도 겐자부로도 오늘의 예정은 모두 끝났다. 남은 것은 하나. 신을 데리러 가는 것 뿐. 신은 학교가 일찍 끝났는지 상당히 기다린 듯 했다. 3명이서 사무실로 돌아가보니 사무실에는 니시나 소장이 찾아와 야요이와 말싸움을 하고 있었다. 신을 발견한 소장은 신을 데리고 돌아가려 하지만 신은 니시나를 거부하고 코지로와 겐자부로도 신을 데려가는 것을 저지한다. 겐자부로는 니시나에게 자식학대 동동의 혐의가 걸려 있으므로 무리해서 데려가겠다면 경찰에 알리겠다고 역으로 압박을 가한다. 하는 수 없이 기억해 두라는 싸구려 악역의 대사를 남기고 사라지는 소장이었으니….

▲코지로→토아"는 엄청 크다?!" 토아→코지로"눈이 없다?!"

▲야요이의 반응도 아주 가관. 속이 다 시원하다

사무실을 나서려는 찰나, 겐자부로가 코지로와 야요이를 불러세운다. 그는 코지로와 야요이에게 코지로의 맨션에서 이야기를 좀 하자고 제안한다. 오랜만에 자신이 돌아왔는데도 둘이서 싸움을 하고 있는 것이 거슬린다는 것. 셋은 이래저래 일단 약속은 해 놓고 맨션으로 돌아간다.

일을 끝내고 조금 늦게 맨션으로 온 야요이. 역시 코지로와 야요이 사이에는 험악한 공기가 돌지만 겐자부로는 자신에게 책임이 있다며 둘에게 양해를 구한다. 겐자부로가 하는 사과를 전부 받아들일 수는 없는 코지로였지만 일단 가정의 평화를 생각해 겐자부로에게 사과를 한다. 야요이는 방이 너무 좁다며 자신의 맨션으로 나서고 코지로는 겐자부로에게 떠밀려 마지못해 배웅을 한다. 코지로는 야요이와 헤어지기 전에 다시 자신에게 돌아오라는 말을 하고 야요이는 언제가 될지는 모르겠지만 그러겠다고 약속한다.

야요이: 이제 됐어.
코지로: 괜찮아? 뭐하면 집까지 바래다줄게.
야요이: 아냐, 됐어. 그럼 안녕··.
코지로: 아, 야요이··.
야요이: 에?
코지로: 아, 아냐.
야요이: 뭐야? 말하다 멈추지 마. 기분 나쁘잖아.
코지로: 그··저기.
야요이: 그러니까 뭐.
코지로: ··돌아와라. 모처럼 아버지도 돌아왔는데.

▲겐자부로의 손자가 보고 싶다는 말에 동요하는 야요이(마리나의 3일째를 종료하지 않으면 이벤트가 일어나지 않는다)

▲드디어 일어난 두 번째 참극(마리나 사이트 참조)

아요이: 응…

코지로: 다시 셋이서 살자. 저 집이 좁으면 다른 집을 구하면 되잖아. 좀 더 큰집을 구하자고.

아요이: 그래…. 하지만 이미 계약을 해버렸는 걸. 조금만 기다려 줘.

코지로: 조금만이란 게 언제까지?

아요이: 글쎄. 언젤까. 나도 잘 모르겠어.

장소가 바뀌어 센트럴 어베뉴의 게임센터. 폐점시간이라 게임센터에서 쫓겨난 쿠니히코는 툴툴대며 집으로 돌아간다. 그런데 지하도에서….

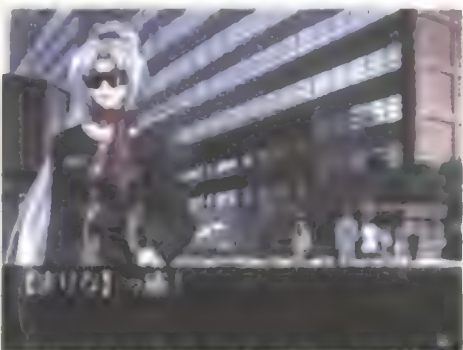
MARINA SIGHT

역시 아침 8시까지라는 것은 괴로운 일이지만 할 수 없는 일. 바삐 영사관으로 향하는 마리나에게 루스는 오늘은 두 곳에 들를 예정이라고 한다. 그리고는 역시나 호위장비는 뭐냐는 등의 대답하기 난처한 질문을 해대는데…. 어쨌든 두 사람이 처음으로 간 곳은 니시나 유전자 연구소. 필브라이트에서 자금을 대는 곳이니 그다지 이상할 것도 없다. 문제는 어째서 루스가 여기에 왔느냐 하는 것이지만 알 길은 없다. 루스가 니시나 박사를 만나러 간 사이에 루스의 목적에 대해 생각도 해보고 정문에서 이상한 파파라치도 발견하지만 결국 사고(思考)에 진전은 없었다. 2시간 정도 걸릴 거라는 루스의 말과는 달리 상당히 빨리 모습을 드러낸 루스는 다음 행선지는 제도 대학이라며 이동을 재촉한다.

▲문제의 파파라치. 루스와 헤어지고 연구소로 다시 오면 사진을 한 장 찍인다

제도 대학…. 언젠가 본부장도 이야기한 바가 있지만 바로 그 사사 노발티스가 몸담고 있던 곳이다. 이곳의 연구팀의 팀장과 사사가 지금의 가이기 사를 세웠고 그 팀이 가이기 사의 원류였던 것도 이미 본부장에게서 알아낸 정보. 루스는 여기에서 사사에 관한 논문을 조사. 사사와의 거래에서 유리한 위치를 따내려고 하는 것이다. 결국 은연중에 루스의 목적이 가이기 사의 기술이라는 것은 알아낸 셈. 둘은 대학 도서관에서 그의 논문인 'A STUDY OF XTORT'의 탐색에 나선다. XTORT란 E를 붙여서 '강탈하다, 강요하다, 억지로 빼앗다'의 뜻. 하지만 그것이 사사의 연구 분야와 어떤 관련이 있는 지는 알 길이 없다. 결국 도서관에서의 탐색은 실패로 끝나고 루스는 어쨌든 오늘 일은 끝났다고 한다. 일단 마리나는 서로 돌아가기로 한다.

▲ 루스가 원하고 있는 것이 바로 이것

▲계획이 틀어지자 히스테릭한 면을 보이는 루스. 완벽주의자들이 꼴불견인 이유이다

▲영사관에서 나올 때 부딪히게 되는 수상한 인물. 앞으로 또 보게 된다

서에 돌아가니 여전히 본부장이 맞이해 주는데 낯익은 얼굴도 한 명 있다. 토, 토아? 본부장은 사사에게 하루만 맡아달라고 부탁을 받았다며 마리나가 맡아주기를 청한다. 마리나는 여기가 아동과도 아닌데 어째서 그런 일은 공안이 맡느냐며 펄펄 뛰지만 본부장이 부탁한 것이라면 뭔가 일련의 사건들과 관련이 있을 것이라고 생각한 마리나는 일을 맡기로 한다. 그런데 토아가 와있는 또 다른 이유가 하나 있었으니 바로 사건경과 청취. 어제 있었던 유괴 사건의 범인의 심문이 있는 모양이다. 범인은 매우 심약한 심성의 백수. 그런데 범인에 관한 조사 기록은 마치 특급 범죄자라도 되는 듯이 자세했다. 게다가 사건을 형사부장이 직접 맡았다고 한다. 본부장과 이야기해 본 결과 아무래도 이 백수를 이전에 있었던 살인사건의 범인으로 내세우려는 것을 꾸미고 있는 모양이다. 사건이 사건이니 만큼 그렇게 간단하게 처리될 문제는 아니지만 실력 있는 형사과가 담당한 이상 모종의 계획이 있는 것은 분명. 이제 서에서 볼일은 끝난 판세로 돌아가기 전에 제도대학에서 들었던 단어에 대하여 타카바타케에게 물으러 간다. 하지만 뭐든지 대답해주던 타카바타케도 이번에는 아무 도움도 되지 않는다. 가이기 사도 모르고 있으니 이거야…. 어쨌든

▲마리나는 이렇게 심약한 사람을 범인으로 내세우기에는 무리라고 판단한다

▲본부장에게 질문을 할 때는(尋ねる) 포커스 모드를 사용하자

▲불행하게도 소녀 취향으로 꾸며진 토아의 방. 가구 및 내부 장식은 전부 중고라고 한다(그것이 부모의 심리)

▲항상 이러고 다니나?

▲이상하게도 서비스 신

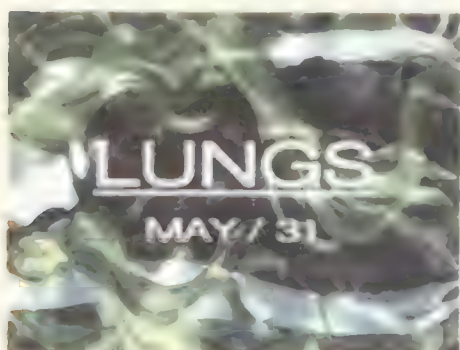
▲다랑 출연

토아의 집에 들러서 1박 준비를 마친 후 마리나의 집으로 향하는 두 여인네.

토아는 하늘이 보이는 마리나의 방이 무척이나 마음에 든 모양이다. 토아에게 목욕준비를 부탁하는 마리나. 그런데 벨이 울린다. 여인네 혼자 사는 집을 습격하는 치한인가 했더니 놀랍게도 야요이. 402호로 이사왔다며(마리나의 방은 403호) 잘 부탁한다며 사라진다. 선물은 두고 가지 않은 채….

토아와 목욕을 하면서 이런저런 이야기를 나눈다. 그러면서 마리나는 그녀의 어린 시절과 아버지에 대한 슬픈 추억을 떠올리게 된다. 눈물을 빛내며 잠든 마리나. 그런데…?

▶이건 무슨 일이지?

LUNGS MAY.31

KOJIRO SIGHT

밤새 끙끙대며 자고 있던 신이 걱정되는지 신에게 괜찮냐고 물어보는 코지로에게 신은 단지 나쁜 꿈을 꾸었을 뿐 이상은 없다고 한다. 겐자부로는 오늘은 바쁘다며 수염을 깎고있는 걸 보니 여자라도 만나는 듯. 겐자부로는 저녁때 사무소에서 만나서 넷이서 저녁식사나 같이 하자며 어제에 이어 가족적인 분위기를 연출하려 노력한다. 신도 나름대로 기뻐하는 것 같고…. 그 말을 남기고 겐자부로는 신과 코지로를 뒤로하고 먼저 나가버린다. 남겨진 둘은 어제와 같이 학교로 향한다. 그런데 학교가 어제와는 달리 분위기가 사뭇 무겁다. 경찰차도 몇 대 보이고 제복을 입은 경관들도 돌아다니고 있는데…. 게다가 아카네까지 어슬렁대는 걸 보면 분명히 무슨 사건이 일어난 것이 분명하다. 아카네에게 사정을 물으니 여기에 다니는 학생 하나가 살해되었다고 한다. 더욱이 그 피해자는 쿠니히코. 신은 아카네에게 쿠니히코 살해당시 상황과 흉기를 묻더니 자신이 꿈에서 사람을 죽인 상황과 같다며 자신이 쿠니히코를 죽였다고 쇼크를 받는다.

신: 저어…누나?

아카네: 누나라니 나 말야? 너, 꽤 좋은 애구나? 아~기분 좋아. 더 불러, 더.

신: 저, 쿠니히코는 어떻게 죽은 거예요?

아카네: 어떻게? 어떻게라니, 사체의 상황을 알고 싶은 거야?

신: 응, 그래요.

아카네: 음~너같이 예민한 소년에게는 좀 자극이 강하지 않을까나?

신: 괜찮아요! 난 알고 싶어요!

아카네: 그래도….

코지로: 괜찮으니까 가르쳐 줘. 쿠니히코는 신의 친한 친구였어.

아카네: 그럼 말하겠는데…피해자인 그 소년은 예리한 칼날에 찔려 죽은 것 같아.

코지로: 예리한 칼날?

아카네: 그래. 게다가 배가 완전히 열려있고 없어진 장기도 있는 것 같아.

코지로: 잠깐만. 그거 이전에 네가 말했던…. 최근 그런 사건에 관한 이야기를 들은 기억이 있어. 피해자의 장기를 빼앗아 가는 엽기살인…네가 말했던 그 사건이잖아!

아카네: 맞아. 그러니까 경찰들도 벌벌대는 거야. 이전 사건 범인도 아직 못 잡았잖아?

코지로: 연속살인인가….

아카네: 흉기는 틀리지만 수단은 완전히 같지. 동일범일 가능성이 높아.

신: ………

아카네: 괜찮아? 너 안색이 안 좋다…. 역시 자극이 심했나.

신: 흉기는?

아카네: 에?

신: 흉기는 뭐였어요?

아카네: …커터칼 같은 얇고 예리한 칼날 같아.

신: 역시….

코지로: 신? 역시라는 건 무슨 말이지?

신: ……

코지로: 어이, 신!

신: 쿠니히코가 살해당하다니…어쩌면 나 때문일지도 몰라요.

코지로: 우리들을 쏜 그 녀석들이 죽였다고 생각하는 거야? 아직 단정짓는 건 일러. 쿠니히코 당사자가 어떤 트러블에 휘말렸을 가능성도 있어.

신: 아뇨, 그런 게 아니고요….

코지로: 그런 게 아니고? 뭘 말하고 싶은 거야? 똑바로 말해.

신: 만일 정말 그렇다면…. 코지로씨, 나….

코지로: 뭐야? 뭐든 말해봐. 난 네 편이다.

신: 정말? 뭐라고 해도 날 싫어하지 않을 거예요?

코지로: 그래. 약속할게.

신: 쿠니히코를 죽인 건 나예요!

아카네: 에엣~뭐야 그게. 무슨 뜻이야?

코지로: 시끄러! 넌 닥쳐! 말도 안되는 소리하지 마. 네가 죽일 리가 없잖아. 넌 어젯밤에 내 맨션 내 방에서 자고 있었어?

신: 그래도…역시 내가 했어요.

코지로: 어째서 그렇게 생각하지?

신: 어젯밤 꿈에서…. 나 꿈속에서 누군가를 죽였어요.

코지로: 꿈이라고?

신: 응…아까 이야기를 들을 때까지는 누군지 몰랐어요. 그런데 기억났어요…내가 죽인 건 쿠니히코였어요.

코지로: 당치도 않아. 그냥 꿈이잖아. 우연이야.

신: 그래도…그래도 난 커터를 가지고 있었어요. 그걸로 쿠니히코를…이래도 우연이에요? 그냥 꿈이라고 생각해요?

코지로는 일단 신을 진정시키고 도움을 청하러 사무소로 향한다.

▲하긴 이런 나이스 중년은 완전 마리나 타입인데…

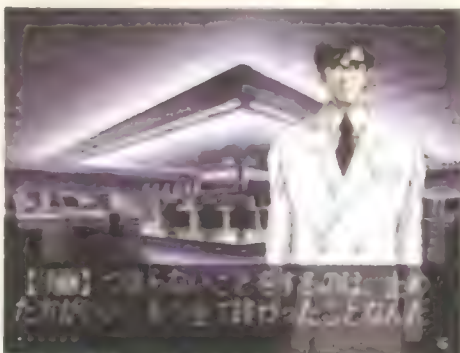
▲충격을 먹는 신. 분위기 파악도 못하고 주절주절 떠드는 아카네가 그렇게 얄미울 수가 없다

야요이는 신을 보더니 상태가 좋지 않다는 것을 판단하고 일단 사무실 안쪽에 신을 누인다. 그리고 코지로에게 자초지종을 들은 야요이는 이상하게도 신을 두둔하더니만 자신이 신을 맡을 테니 코지로는 염려말고 일에 착수해 줄 것을 부탁한다. 야요이에게 모성본능이라도 발동된 것인지? 어쨌든 아카네에게 다시 상황청취를 위하여 학교로 향한다. 아카네 역시 이 사건을 동일범의 소행이라 판단하고 없어진 장기, 첫 번째 피해자와 두 번째 피해자의 연결 고리, 그리고 신 등등의 상황에 대해 이야기해본 결과 니시나 유전자 연구소로의 의심은 더욱 가중된다. 아카네는 여기서는 더 얻을 것이 없다며 다른 정보를 얻기 위해 살인현장으로 떠나고 코지로 역시 학교를 떠난다.

▲아카네가 말하는 '그 인물'은 니시나 연구소의 윗대가리를 지칭한다

▲학교를 떠나 바로 가면 그렌에게서 총을 넘겨받는다. 이것이 겐자부로가 부탁한 것의 정체

어제 그렌에게 들었던 가이기 사의 스도우를 만나기 위해 회사로 가던 중, 바에서 우연히 그렌을 만나게 된 코지로. 그렌은 코지로를 찾고 있었다며 할 이야기가 있으니 잠깐 보자고 한다. 그리고 헝겊으로 싼 웬 물건을 내놓는데 그 물건은 바로 총. 장난감 총도 아닌 진짜 글록22다. 그렌은 겐자부로에게 이것을 코지로에게 넘겨주라고 부탁받았으며 이미 대금도 다 받았으니 무를 수도 없다고 한다. 사람을 죽이는 일을 싫어하는 코지로는 총을 건네 받기를 대번에 거절하나 그렌은 이미 자신에겐 권리가 없으며 무르려면 겐자부로 본인에게나 주라고 하며 거의 억지로 코지로에게 총을 떠넘긴다. 그렌은 겐자부로가 넘겨주라고 한데에는 그만한 이유가 있을 것이며 그가 필요하다고 하면 반드시 필요할 때가 있으니 가지고 있는 것이 좋지 않겠느냐고 덧붙인다.

그렌과 헤어져 다시 가이기 사로 향한 코지로. 안내원에게 조금 의심을 받아가며 만난 스도우는 코지로를 보더니 무척이나 반가워한다. 자신은 원래는 코지로의 아버지, 아마기 켄의 조수였으며 가이기 사 일본지사가 켄을 위하여 세워졌기 때문에 가이기 사의 거의 모든 직원은 켄의 부하라 해도 과언이 아니라며 켄을 치켜세운다. 그런데 코지로가 아버지의 연구와 니시나에 관한 이야기를 꺼내자 스도우는 장소를 바꾸자고 하고 한술 더 떠서는 이제 모두 끝난 일이라며 지금 와서 복수같은 것을 해 보았댔자 변하는 것은 없다는 엉뚱한 이야기를 하는데? 코지로는 옛날 장례식에서 아버지가 살해당했을 수도 있다는 이야기를 떠올리고는 스도우에게 자세한 사정을 추궁한다. 스도우는 매우 곤란한 눈초리로 니시나와 켄 사이에 있었던 일을 이야기한다. 니시나는 켄의 어떤 연구를 돕고 있었는데 켄이 죽자마자 켄의 연구를 이어받아 그 성과를 인정받고는 필브라이트의 눈에 들어 지금의 연구소를 차렸기 때문에 그런 소문이 나돌았다는 것. 스도우는 그 이상 자세한 사정은 아무것도 이야기해줄 수 없다고 하자 코지로는 스도우도 니시나와 공범이 아니냐며 흥분을 한다. 그런 코지로에게 스도우는 자신은 정말로 켄을 존경했으며 그렇게 자세한 사정을 알고 싶다면 제도대학의 오오야마 하루카라는 여성을 찾아가라고 일러준다. 가이기 사는 그 대학의 연구팀이 바탕이 된 회사이며 거기서 켄이 연구를 하던 시절의 조수가 바로 하루카라는 것이다. 대학으로 떠나는 코지로에게 그는 오늘 있었던 일, 아니 아예 자신 자체를 잊어달라고 부탁하지만 코지로의 대답은 "또 오겠습니다."였다.

▲사건의 조사에서 엉뚱하게도 양친의 사고에 관한 숨겨진 사실을 알게되는 코지로

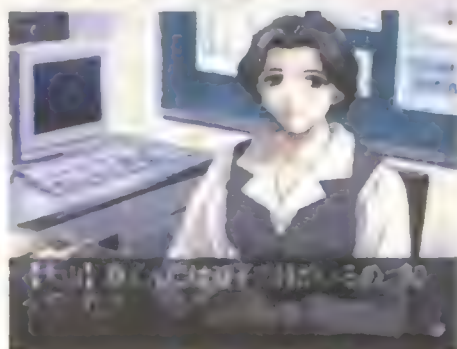
▲이 게임에는 유난히도 곱게 늙은 사람들이 많이 나온다

오오야마 하루카는 현재 제도대학에서 사서를 하고 있다고 한다. 연구원씩이나 했던 사람이 어째서 사서나 하고 앉아있냐는 의심을 가지고 하루카를 찾는 그에게 하루카는 의외로 간단히 나타나 주었다. 도서관에서 카운터에 앉아있던 중년의 여성이 하루카였던 것이다. 그녀 역시 스도우와 마찬가지로 코지로에게 매우 호의적인 태도를 보인다. 그런데 그녀는 코지로 양친의 죽음을 몰랐던지 부모님은 안녕하시냐는 질문을 해오고…. 아마도 켄이 가이기 사로 간 사실은 모르는 듯. 그녀는 스도우보다는 조금 자세하게 켄에 대한 이야기를 해준다. 켄이 원래

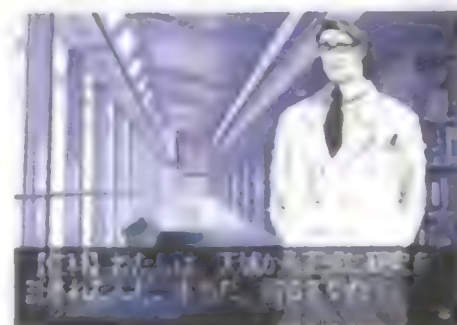
연구하고 있던 분야는 사람의 클론을 만드는 것으로 그렇게 함으로서 장기이식에서 일어나는 거부반응을 없애어 장기이식에 보탬이 되고자 했던 것이라고 한다.

코지로: 아버지가 하고 있던 연구는 어떤 것이었습니까?
오오이마: 난 그냥 조수였으니까 자세한 연구내용에 대해서는 잘 몰라.
코지로: 대강이라도 좋습니다.
오오이마: 글쎄, 간단히 말하면…육체를 생성하는 방법이라고 할까.
코지로: 육체를 생성한다?
오오이마: 즉, 클론이지.
코지로: 클론? 인간의 클론을 만든다는 연구입니까?
오오이마: 응, 그래.
코지로: 그거 법적으로 문제가….
오오이마: 클론인간을 만드는 게 아니고 인간의 클론을 만들고 싶었던 거야.
코지로: 뭐가 틀린지 난 전혀 모르겠습니다만.
오오이마: 아마기씨는 그 기술을 장기 이식과 의료관련 계열에 도움이 되고자 하고 싶었던 거야.
코지로: 장기이식?
오오이마: 응, 그래…. 장기이식에서 문제가 되는 것은 이식하는 기술이 아니야. 오히려 수술후의 거절반응이 이식의 성패를 가르는 거야.
코지로: 그 이야기라면 들은 적이 있군…인간의 몸은 다른 장기를 이물질로 취급해서 배제하려고 한다고요.
오오이마: 그래. 그치만 자기 세포에서 만들어진 장기라면 거절반응은 일어나지 않는다고 생각한 거야.

그리고 그때 도움을 위하여 가끔씩 연구소에 들렀던 것이 니시나. 코지로가 니시나에 대해 묻자 그녀 역시 니시나가 켄을 죽였다는 소문은 알고 있었다. 그녀도 순수한 마음을 지니고 있었던 켄에 비해 야심가였던 니시나를 좋게 생각하지 않았으며 소문대로 그럴 가능성이 없는 것은 아니지만 그렇게 생각하지 말라고 코지로에게 타이른다. 그런데 코지로가 니시나에 대해 알고 싶은 이유가 복수가 아닌 신을 위해서라고 하자 그녀는 신도 알고 있는 듯 했으며 그녀의 어머니 사카기바라 모토코와도 친했던 사이라고 하는 의외의 사실도 알려준다. 문제는 모토코와 니시나는 결혼한 사실이 없다는 것. 또한 모토코는 신이 6세 때 세상을 떴다고 알려져 있으며(따라서 실제로 죽었는지는 확인하지 못했다고 한다) 쌍둥이 남매로써 토아와 아르카라는 자매가 있다고 하는데 아르카는 모토코 사후에 사고를 당하여 세상을 등졌고 토아는 당시 유학생으로 와 있던 사사 노발티스라는 사람이 맡고 있다는 것은 알고 있지만 사사와는 별로 면식(面識)이 없어서 지금 사사가 어디에 있는지는 모르겠다고 한다.

▲니시나의 말이 나오자 좌절

▲토아와 쌍둥이라…누가 멀티 사이트 아니랄까봐 별…

자, 이제 니시나의 과거를 알았으니 사건과는 별개로 니시나를 족치러 가볼까…라고는 했지만 경비원이 니시나가 코지로를 통행금지 시켰다며 들여 보내주지 않는다. 하는 수 없이 물러나는 코지로. 그런데 혹시나 하는 마음으로 다시 연구소로 가보니 이게 웬일, 그 마네킹 같이 한 자리에만 서 있던 경비원이 어딜 갔는지 없다. 잽싸게 연구소로 돌입, 니시나의 연구실로 향한다. 하지만 니시나 역시 웬일인지 연구실에 없다. 혹시 자료실? 역시나 니시나는 자료실에 있었다. 니시나에 대하여 아버지에 관한 일을 집요하게 추궁하는 코지로. 니시나는 이미 가이기 사에까지 가서 사실을 조사했다는 코지로의 발언에 굉장히 동요하는 듯 했지만 자신은 켄을 죽이지 않았으며 두 번 다시 보기 싫으니 썩 사라지라고 한다. 그리고 수단방법 안 가리고 신을 되찾겠다고 협박하는 것도 잊지 않는다.

▲경비원이 있는 것을 확인하고 한 번 맵화면으로 나갔다가 다시 들어가는 것이 필요하다

▲코지로는 아버지 살인과 쿠니히코, 이전의 연구원 살인까지 니시나에게 뒤집어씌운다. 흥분하면 막가는 타입…일지도

흥분을 가라앉히고 보니 겐자부로와의 저녁약속이 생각난 코지로지만 신의 상태를 보아 저녁은 무리일 것 같다. 사무소로 가보니 사람들은 모두 퇴근하고 남은 것은 겐자부로 하나. 신은 야요이가 자기 집으로 데리고 갔다고 한다. 낮의 총 사건이 떠오른 코지로는 겐자부로에게 어째서 그런 일을 했냐고 따지지만 겐자부로는 도리어 자신의 상황을 파악하지 못하는 코지로를 책망하며 총을 지니고 있으라 당부한다. 정 싫으면 부적이라고 생

▲버스를 기다리는 코지로의 모습이 왠지 초췌해 보인다

▲터미네이터?

▲다행히 루스에게 구조된다

각하고 몸에 지니고만 있으라고 하며 절대 떼어놓지 말라고 신신당부한다. 처음에는 강요식으로 나오다가 나중에는 설득조로 나오는 겐자부로를 보며 코지로는 무슨 곡절이 있을 거라 생각하고 지니고 있기로 결심한다. 어쨌든 저녁약속은 파탄이 나고 겐자부로는 따로 갈 데가 있으니 코지로에게 야요이의 맨션으로 가기를 권한다.

맨션에 가기 위해 버스를 기다리는 코지로는 갑자기 누군가에게 충격을 받는다. 저격수는 니시나파(派)의 히라마쓰! 영문도 모르고 벤치를 장애물 삼아 버텨보지만 아크릴판이 어디까지 버틸지는 미지수. 위기의 순간에 어디선가 나타난 붉은 승용차가 히라마쓰를 제치고 코지로를 구해낸다. 승용차를 운전하고 있던 사람은 이전에 센트럴 어배뉴에서 부딪힌 기억이 있는 외국여성. 그녀는

▲야요이의 이런 표정은 보기 힘들다

루스 브래치포드라고 이름을 말하고 CIA라고 자신을 소개한다. 그녀는 니시나가 장기매매의 혐의가 있기 때문에 일본에 건너왔다고 하며 코지로를 맨션까지 데려다 준다. 야요이의 방에 도착한 그는 자신이 습격 받은 것을 밝히고 쿠니히코와 이전의 범인이 동일인물이기 때문에 신은 쿠니히코를 죽이지 않

▲하지만 아무일도 없다. …야요이 누님도 참…

았다고 역설한다. 그제서야 반 자폐증 증세를 보이던 신은 몸을 일으키고 야요이를 위험에 처하지 않도록 맨션을 나서려는 둘을 야요이가 만류하며 자신도 수라장에서의 경험은 풍부하다며 바깥은 위험하다고 주장, 무리해서 두 명의 남정네를 자신의 집에서 재운다.

MARINA SIGHT

오늘 아침은 토아와 함께. 늘은 마치 전대물에서 로봇이라도 출격하는 것 인양 부산을 떨면서 집을 나온다. 마리나의 차를 타고 둘 다 길을 헤매며 토아의 중학교까지 오는데 뭔가 분위기가 심상치 않다. 경찰차도 몇 대 있는걸 보니 무슨 사건이 일어난 듯하다. 서둘러 주변의 경찰관 하나를 붙잡고 물어보니 그는 이 중학교에서 학생 하나가 살해되어 그 조사차 왔다고 설명한다. 게다가 공안 6과의 사건이라고 하는데…. 그렇다면 분명히 본부장도 있을 터. 일단 토아를 교실로

▲경찰 중의 하나는 브라이트 노아(목소리가). 이후의 미마사카의 성우가 그이기 때문이다

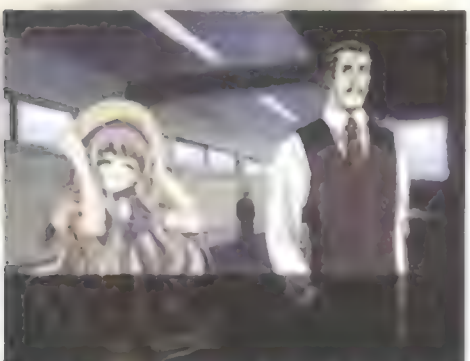
▲토아를 교실로 돌려보내야 이후의 이야기를 진행할 수 있다

돌려보내고 학교 내에서 본부장을 찾던 도중 본부장과 토아를 동시에 만나게 된다. 본부장은 마리나에게는 사건과 일단 관계가 없어서 알리지 않았다고 하고 만나게 된 김에 사건에 대한 설명을 해준다. 일단 토아는 교실로 돌아가고 본부장과 마리나는 경찰서로 돌아가서 다시 이야기하자고 각자의 차로 경찰서로 향한다.

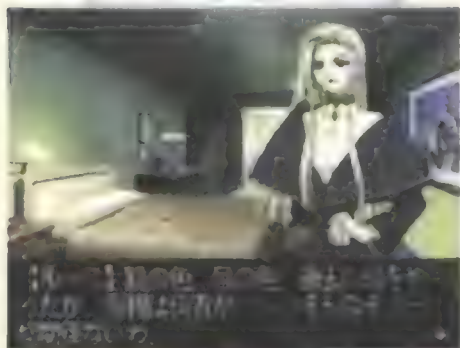
본부장은 그 동안 들어온 여러 가지 정보를 이야기해준다. 일단 가이기 사의 자본 출자회사 디지털 메이크 사와 필브라이트 사이에 가이가 사 출자를 놓고 약간의 경쟁이 있었다는 것. 결국은 디지털 메이크 100% 출자, 제도대학의 아마기 켄이 대표로 현재의 가이기 사 설립에 성공했다는 것을 가르쳐준다. 또한 아마기 사후에 그 연구를 쫓고 있던 곳은 방위성 자위대 화학과라는 놀라운 사실도 덧붙인다.

그건 그렇고 2차 사건은 일어났는데 연결선은 그다지 발견되지 않은 상태. 본부장은 다음 사건이 일어나기 전에 어떻게든 감식 등등의 정보를 모아 공통점을 찾아내야 한다고 강조한다. 그리고 이번 피해자의 흉기와 사망 추정시간, 그리고 시체의 흔적에 의하여 살아있는 채로 내장이 꺼내졌다는 참혹한 사실도 알게된다.

어쨌든 결국 오늘 루스를 8시에 만나지 못했기 때문에 할 일이 없어져버린 마리나. 게다가 루스 자체도 행방불명. 일단은 없더라도 영사관으로 향하기로 한다.

하지만 영사관으로 가기 전에 엉뚱한 생각을 해본 마리나는 갑자기 방향을 바꾸어 가이기 사로 향한다. 왜냐하면 오늘의 원래 루스의 예정이 가이기 사였기 때문이다. 혹시나 루스가 와 있는지 확인하기 위해 사사를 만나기로 시도해보지만 이미 접객중이라고 한다. 역시 와있는 건가…라고 생각했지만 나가던 중에 전에 한번 만난 스도우라는 연구원이 오늘은 남자분이랑 오셨냐고 말을 건네는 것을 보니 루스는 아닌 모양. 대신 필브라이트에서 새로운 사람이 왔다는 것은 알게된다. 의외의 수확을 얻은 마리나는 이제 영사관으로 향한다.

▲학교가 휴교가 되어버리는 바람에 하루를 통째로 경찰서에서 보내게 된 토아

▲미노프스키 입자라구?

영사관에서 가드에게 안내를 받아 루스가 자실(自室)에 있다는 것을 알게된 마리나는 루스의 방으로 향한다. 둘은 서로에게 책임을 떠넘기지만 결국 루스는 필브라이트의 말단 직원을 맞이하기 위해 갔던 것이라는 것이 판명된다. 마리나는 팬시리 일본의 무능력한 정보력에 탄식을 하고…. 루스는 돌아가려는 마리나에게 정보조직이라고 만들고 싶냐고 묻고 마리나의 답답함과 부러움을 들은 그녀는 필브라이트에 마리나를 추천할 용의가 있다는 묘한 말을 한다. 그리고 밤 9시에 영사관으로 와 달라고 부탁한다.

▲확실히 현대사회는 백+능력사회

제도 대학병원에서 감식에 나선 타카바타케를 만나 감식에 관한 것을 묻는다. 그는 일단 감식은 끝났고 사인은 쇼크사라고 알려준다. 즉, 살아있는 중에 장기를 빼앗기는 아픔에 따른 죽음이라는 것. 조사는 본부장이 말한 것보다 조금 자세하기는 하지만 알고 있는 것과는 그다지 다르지 않았다. 경찰서에서 다시 만나기로 하고 일단 혼자서 경찰서로 돌아온다. 그런데 본부장은 어디 가고 토아 혼자? 본부장은 누군가에게 불려갔다고 한다. 또 누군지…. 어쨌든 감식과에서 다시 타카바타케를 만난 마리나는 이어서 사건에 관한 것을 묻는다. 하지만 아쉽게도 그 이후로도 알아낸 것은 없다고 한다. 그런데 한 가지 눈에 띄는 것은 방위청의 의료진과 사람들이 보였다는 것이다. 일반 살인사건에 방위청이 직접, 게다가 감식에서 그러는 경우는 전무후무한 일이다. 뭔가 수상한 낌새를 점점 느끼는 마리나. 토아를 데리고 다시 사무실로 돌아가다가 마리나는 본부장과 어떤 남자의 대화를 우연히 엿듣게 된다. 그들은 마리나와 방위청, 하무로 긴에 관한 이야기를 한다.

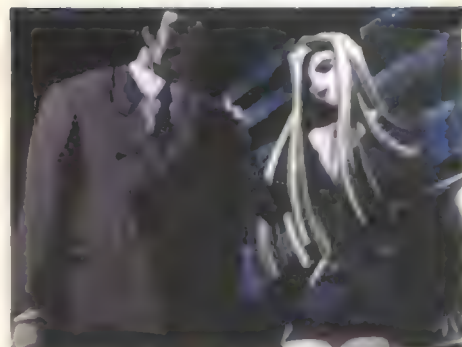
▲이들의 대화는 그렇게 비중은 없다. 폼이 있는 척

루스에 관한 것을 보고하고 이후의 살인사건에 관한 이야기를 한 마리나. 그리고 토아를 보내주는 것을 오늘 최후의 일로 남겨놓고 토아와 함께 경찰서 바깥으로 나온다. 그런데 그때 정체불명의 인간들에게 토아가 납치를 당할 뻔하고 마리나와 토아는 극적으로 추격에서 벗어나는 데에 성공한다. 토아의 위험에 사사도 걱정이 되지 않을 수가 없다. 서둘러 가이기 사로 향하지만 다행이 그는 아무 일도 없었다. 하지만 두 부녀의 신분이 위험에 휩싸인 것은 확실하다. 마리나는 오늘은 세큐리티가 철저한 연구소에서 둘이 함께 지내고 다음 날 경찰에 의뢰하여 사사의 신변 보호를 요청할 것을 계획한다.

마리나는 이왕 온 김에 사사에게 필브라이트의 목적을 가르쳐 줄 수 없냐고 묻는다. 하지만 사사는 그것은 배임행위가 되기 때문에 정식요청이 없으면 곤란할뿐더러 개인적으로도 생각하고 싶지 않은 일이라고 어두운 표정을 떠올린다. 하는 수 없이 마리나는 돌아가게 된다.

▲오, 동영상

▲마리나는 정식요청을 할 수도 있다며 대화의 여지를 남겨 놓는다

9시가 가까워져 영사관으로 가지만 루스가 바깥에서 만나자는 전언을 듣는다. 하는 수 없이 바깥에서 기다리는데 아무리 기다려도 오질 않는다. 영사관 주위 다른 곳에 있는 것이 아닐까하고 생각 없이 주위를 둘던 마리나는 루스와 자유공민당 당수, 하무로 긴이 대화하고 있는 장면을 목격하게 된다.

▲대사가 없으면 오해의 소지가 있는 장면

▲위의 그림과 잘 연결해 보자

루스: 나쁜 이야기는 아니잖아요?
하무로: 하지만 시간이 없어.
루스: 이제 이것밖에 방법이 없어요. 우리들의 신뢰를 저버리지 않기 위해서라도 말이죠.
하무로: 너무 의지로군. 그 분도 다 됐다는 것밖에 할 말이 없어.
루스: 당돌하군요…. 하지만 부정은 않겠어요. 그만큼 급한 거예요.
하무로: 살아날 희망은?
루스: 이제 그 방법밖에 없다…고 할 정도예요.
하무로: ……이전 건을 때우는 것만으로도 벅차.
루스: 사사는 전혀 협력할 맘이 없는 것 같아요.
하무로: 하지만 그녀석이 아니면 이건 무리다. 다른 사람 누구도…할 수 있는 게 아냐.
루스: 우리 의사단이라도?
하무로: 절대 무리다.
하무로: 아직 방위청이 승낙을 하지 않아. 뭐, 시간문제지만….
루스: 최대한 부탁할게요. 일각의 여유도 없어요?
하무로: 말하는데 주어진 시간이 너무 짧아. 이 나라의 시스템이 얼마나 마찰이 많은지는 알텐데?
루스: 그렇게 말하면 방위청이 XTORT를 보여준 게 너무 늦은 거예요.
하무로: 그것도 있지만….
루스: 애시당초 방위청은 뭘가 꾸미고 있는 거죠? XTORT를 제시한 것치고는 반응이 나빠요.
하무로: 그것도 좀 알아봤다. 방위청은 이번 건으로 꽤나 은혜를 입히려고 하는 것 같더군.
루스: 하! 무슨 짓이죠?! 열받는군요!
하무로: 게다가 지금 다른 정보기관도 움직여서 사태는 복잡해지고 있어.
루스: 의외로 행정이 확실히 움직이는군요.

하무로: 흥. 돈이지 뭐. 펄브라이트가 뒤에서 움직이니까 뭔가 주워 먹을게 있다고 생각하고 있는 거야.

루스: 엄청난 착각이에요! 제기랄!

하무로: 여기서 이러고 있는 것도 굉장히 위험해.

루스: 흥…위험한 건 안다구요. 애당초 당신이 더 빨리 움직였으면 되잖아. XTORT를 알고 있었으면서!

하무로: 함부로 입 놀리지 마라. 여긴 일본이야.

루스: 어머? 내게 시비를 걸 셈인가요?

하무로: 공안이 어디서보고 있을지도 몰라.

루스: …알았어요.

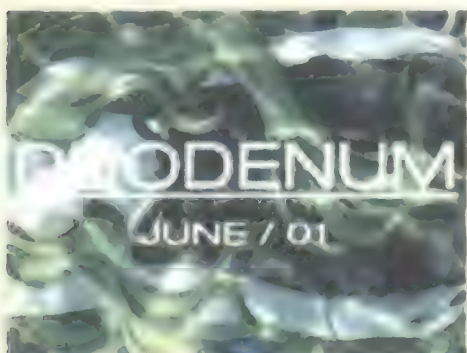
하무로: 어쨌든 가이기 사와 방위청 건은 어떻게 하지.

이 이상 듣는 건 정말 위험하다고 판단하고 얌전히 영사관 앞문으로 돌아가기로 한다. 정말 아슬아슬한 타이밍으로 루스를 기다리는 척하는데 성공. 루스의 용건은 술. 마리나에게 할 이야기가 있다고 한다. 일단 루스의 차를 타고 출발. 루스는 자신의 이야기를 하기 시작한다. 자신이 조사관으로 아시아를 돌면서 보고 들었던 것. 자신은 모략과 배신, 범죄 속에서 살아왔다는 것을. 게다가 마약 거래현장까지 당돌하게도 보여준다. 그리고 현장 체포하겠다는 마리나의 의중을 정확히 찔러댄다. 그리고 루스는 정보는 얻는 것이 아니고 만드는 것이라고 일장연설을 해댄다. 하지만 바에 생각한 것을 말하는 마리나는 정보는 만드는 것도 아니고 있는 것을 어떻게 받아들이게 하느냐…라고 다시 말한다. 하지만 마리나가 알고싶은 것은 어째서 그런 장면을 보여주고 어째서 그런 이야기를 자신에게 하는 것인지의 이유. 루스는 그 대답으로 간단히 한마디. "펄브라이트는 언제라도 널 환영해."

▲정말 미친 거 아냐?

▲마리나의 콤플렉스를 정확히 읽어내는 루스. 이것은 마리나를 끌어들이기 위한 계획이다

✳ DUODENUM JUNE.01 ✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳

DUODENUM
JUNE / 01

KOJIRO SIGHT

야요이의 맨션에서 맞는 아침. 코지로는 신 몰래 야요이에게 신의 주의를 신신당부하고 야요이 편에 신을 사무소로 딸려 보내고는 제도대학으로 향한다. 어제의 그 오오야마 하루카를 만나 조금 이야기를 더 들어볼까 하고. 그녀는 코지로가 돌아가고 난 후에 옛날 생각이 계속 났는지 이것저것을 생각해 보았다며 켄이 이전에 썼던 논문이 있었다는 것을 기억해냈다고 한다. 논문의 이름은 'Book of XTORT'. 분명 제도대학 도서관에 있었을 것이라며 논문을 찾지만 Book of XTORT는 도서관 어디에도 없었다. 오오야마는 내용이 어려워서 지식이 어느 정도 없으면 읽지도 못할 거라고 의아해하며 다시 찾아볼 테니 다시 도서관에 와달라고 한다. 계속해서 가이기 사의 스도우에게 찾아가지만 스도우는 어제의 일 때문에 굉장히 신경이 곤두선 듯 시종일관 태도가 냉담하다. Book of XTORT의 이야기도 모른다고 잡아떼고 어쨌든 비협조적. 도저히 이야기가 될 것 같지가 않다. 할 수 없이 내버려두고 가이기 사를 나간다. 그런 코지로에게 또 오지 말라고 사족을 붙인다. 아유, 짜증나.

▲코지로 이름을 그새 까먹었다. 엥간한 아주머니

▲이쪽은 이름은 기억해도 쓸모가 없는 중년 같지도 않은 중년

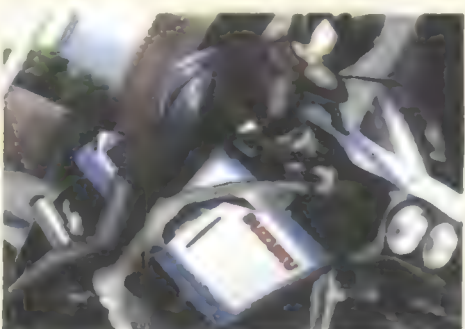
▲게다가 신경질 아저씨에 여우까지

도중에 설마하고 니시나의 연구소에 들리지만 이번에는 철벽 경비원이 버티고 있었다. 절대로 들어갈 수 없는 듯. 전번처럼 되려나 다른 곳에 갔다와도 경비원이 정신차린 듯 자리를 뜨지 않는다. 하는 수 없이 연구소 구경이나 하는데 어디서 본 인물, 금발의 미녀 루스가 니시나와 만나고 있는 현장을 목격하게 된다.

사무실에 들러서 신은 잘 있나 보러가니 또 자고 있다고 있다. 너무 많이 자는 것이 아무래도 수상하지만 특별히 짐작가는 곳은 없다. 야요이의 말대로 괜찮으려니 하고 나가던 중 그렌에게 전화가 걸려온다. 그는 이상하게 서두르며 코지로를 부르는 것이 뭔가 급한 일이 있는 듯. 그렌의 말대로 서둘러 바로 가보니 바에는 그렌과 함께 초면의 중년과 사무실 앞에 있던 나이스 바디의 바이크 여성이 있었다. 아무래도 용무가 있는 것은 그렌이 아니고 이 둘인 것. 그렌은 그 남

▲스타일 멋진 바이크 여성

PlayStation

POWER 공략왕!

자를 미마사카(美作)라고 부르며 엄청나게 두려워하고 있는데…. 그 미마사카의 명으로 그렌은 잠시 물러나 있게 되고 코지로와 직접 대화를 하게 된다. 그와 히무로(氷室). 즉, 그 바이크 여성은 내각관방(우리나라의 총무처) 직속의 내각정보조사실(줄여서는 내조) 소속의 요원이라고 자신들을 소개한다.

▲재등장. 이 얼굴 큰아저씨가 미마사카. 목소리는 사이토 아지에(물론 위에서 말한 역도 겸임)

그는 예전에 겐자부로를 쫓던 시절, 갑자기 겐자부로가 손을 털어버려서 그를 체포하지 못한 경력이 있었다. 그래서 겐자부로가 귀국한 이래 계속해서 주시하고 있었고 그의 귀국과 더불어 일어난 살인사건에 대해 연관성을 가지고 신경을 곤두세우고 있었기 때문에 코지로에게 그것을 알아내려고 한 것이었다. 하지만 겐자부로가 코지로에게도 가르쳐주지 않은 일을 알 턱이 없다. 미마사카는 자기 멋대로 교섭결렬이라며 너 같은 놈, 밟는 거 어렵지도 않네, 너무 개기면 오래 못 산다네, 하며 듣기 짜증나는 말만 한다. 하지만 한가지, 코지로가 찾는 것은 겐자부로가 가지고 있다고 하고는 사라진다. 코지로가 찾고 있는 것이라면 바로 Book of XTORT. 어째서 그걸 미마사카가 알고 있는지는 모르지만 그렇다고 하는데 어떡할 것인가? 곧 맨션으로 돌아가 사태의 확인 작업에 나선다.

▲철컬 떼는 그렌. 미마사카에게는 함부로 할 수가 없다고 한다(하긴 직업상 걸리면…)

안되는 줄은 알지만 겐자부로의 짐을 조사하기 시작하는 코지로. 벼라별 잡것들 사이에서 그는 마침내 Book of XTORT를 발견해낸다. 미마사카의 말은 사실이었다. 그런데 그때 마침 겐자부로가 돌아온다. 겐자부로는 어째서 자기 짐을 뒤지냐고 따지지만 자신의 아버지의 유품을 어째서 겐자부로가 가지고 있는지 눈이 돌아간(눈은 있나?) 코지로에게 이미 시비거리가 될 만한 것이 아니었다. 겐자부로는 아마기 켄의 죽음을 둘러싼 이야기를 해준다.

▲시술 전

▲시술 후

▲무료 왕진서비스

겐자부로: 네 애비가 죽기 전에 내게 넘겼기 때문이다….

코지로: 친아버지가 죽기 전에? 어째서?

겐자부로: 아마도 자기가 죽을 것을…아니 살해될 것을 예감했기 때문이겠지.

코지로: 그렇다면, 역시…부모님은 살해당한 건가.

겐자부로: 그렇다. 그 Book of XTORT 때문에 말이지.

코지로: 아버지(겐자부로)는 그걸 알고도 내게 말 안했단 말야? 왜!

겐자부로: 알아서 뭐가 되지? 네가 뭘 할 수 있었다고 하는 거냐. 나조차도 어떻게 할 수 없었는데.

코지로: 아버지….

겐자부로: 난 아마기를 도울 수 없었다…. 죽인 녀석에게 복수하는 것조차도 말이다.

코지로: 날 맡은 건 그 죄를 씻기 위함이었어?

겐자부로: 그것도 있다….

코지로: 그런….

겐자부로: 하지만 지금은 널 친자식이라고 생각한다. 그건 거짓이 아니다.

코지로: 그건 어찌되든 상관없어! 어째서야, 왜 친아버지는 죽어야 했던 거야? Book of XTORT는 대체 뭐야!

겐자부로: 나도 너보다 자세히 알진 못해…. 실제로 그 논문을 읽어도 무슨 소리인지 모르겠으니까.

코지로: 그런데 어떻게 친아버지가 살해된 지 알아?

겐자부로: 네 친부모님을 죽인 건 히라마쓰라는 남자다.

코지로: 히라마쓰? 니시나파의…그자식이야?

겐자부로: 그래. 너도 알고 있겠지만 아마기와 함께 연구에 가담하고 있던 니시나의 아버지는 니시나파의 보스다.

코지로: 니시나가 히라마쓰에게 친부모님을 죽이라고 의뢰한 건가….

겐자부로: 아마…. 거기까진 알 수 있었지만 내게는 그 이상 어떻게 할 수가 없었다.

코지로: ….

겐자부로: 니시나파는 일개 탐정에 지나지 않는 내게는 손댈 수 없을 정도로 강대한 조직이다…. 거기다…아무래도 그 사건에는 더 비밀이 있는 것 같았다.

코지로: 비밀? 그건 뭐야?

겐자부로: 더 거대한 조직….

코지로: 필브라이트 말야?

겐자부로: 아니, 틀리겠지. 아마도 일본의 기관… 그 이상은 나도 모르겠다.

코지로: 그거 가지곤 아무 도움도 안 돼.

겐자부로: 지금까지 아무 말 하지 않은 것은 네가 이 사건에 관계되길 바라지 않았기 때문이다. 그 생각은 지금도 변함없다…. 너도 아마기와 같이 죽는 건….

코지로: 지금와서 너무 늦었어. 난 이미 알아버렸고 이 사건에 깊이 연관돼 버렸어. 어젯밤 니시나파의 히라마쓰에게 습격 당했어…하마터면 죽을 뻔했어.

겐자부로: 그래…적에게 존재가 알려졌다는 거군.

코지로: 아버지, 좀 도와줘. 이렇게 되면 나 혼자서는 힘이 부족해.

겐자부로: 뭘 도와달라고?

코지로: 당연하잖아. 모든 걸 밝히는 거야. 친아버지가 어떻게 죽었나…Book of XTORT는 뭔가. 니시나와 녀석에 배후에 있는 놈은 뭔가. 철저하게 조사하는 거야.

겐자부로: 조사해서 어쩌려고? 니시나를 고발한다라고 말하고 싶어?

코지로: 그것과 니시나의 배후에 있는 녀석들도.
겐자부로: 거기에는 찬동 못하겠는 걸.
코지로: 어째서? 설마 아버지 무서운 거야?
겐자부로: 공포를 모르는 건 바보일 뿐이야.
코지로: 제정신이야? 언제부터 그렇게 겁쟁이가 됐지? 아니, 옛날부터 겁쟁이었는지도 모르겠네…. 어쨌든 친아버지를 죽게 내버려뒀으니깐 말야!
겐자부로: 뭐라고?
코지로: 부정하는 거야? 아까 그랬잖아.
겐자부로: …뭐라든 해라. 어쨌든 난 너와 같이 행동하지 않아.
코지로: 됐네요. 나 혼자서 해치울 테야!
겐자부로: 맘대로 해라. 난 간다. 안녕….

▲아무리 그래도 이건 너무 심했다

겐자부로가 떠난 뒤 코지로는 자기 말이 너무 심했다고 반성하지만 후회해 보았자 엎질러진 물. 할 수 없이 Book of XTORT만을 얻은 채 집을 나선다. 밖은 이미 해가 저물어 있었다. 이것이 있으면 스도우와 어떻게 교섭이 될지도 모른다고 생각하고는 다시 가이기 사로 스도우를 만나러 간다.

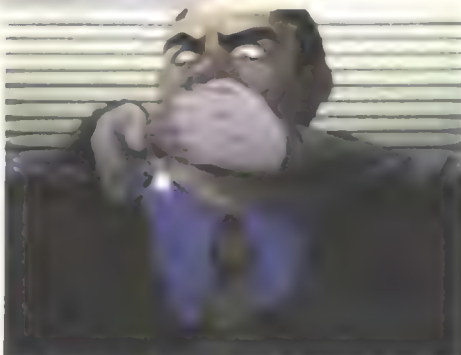
스도우는 더욱더 심한 거부반응을 보이면서 경찰을 부른다고 위협하지만 코지로가 Book of XTORT를 입수했다는 말을 듣자 놀라면서 반응을 보인다. 코지로는 이것을 공표하면 스도우의 입장이 난처해지지 않느냐고 떠보지만 스도우는 그것은 이미 완전히 합법적인 물건이라고 한다. 그럼 뭐가 문제냐는 코지로의 질문에 스도우는 드디어 입을 열기 시작한다.

아마기의 연구는 중간에 좌절되었고 그 거절반응을 일으키지 않는 특별한 DNA도 존재한다…그것까지는 저번에 스도우를 만났을 때 들었던 사실이다. 문제는 그 이후…. 그 DNA를 가지고 있던 사람은 실제로 존재했었다고 한다. 이름은 사카기바라 모토코. 그 DNA는 원래 있던 것이 아니고 나노테크놀로지를 이용하여 시행된 인체실험의 산물이라고 한다. 켄과 니시나, 그리고 제도대학에 있던 연구팀은 가이가 사로 옮겨오고 모토코를 토대로 실험은 진행, Book of XTORT를 더욱 발전시켜나가고 있었다. 하지만 문제는 어떤 국내의 중요인물이 중한 암에 걸려 죽어가는 사건이 벌어진 것이다. 켄들의 연구가 주목된 것은 당연한 일이었다. 문제는 클론을 만들어 내는 데에는 시간이 너무나 오래 필요했기에 그들은 그대로 사카기바라 모토코의 장기를 사용한 것이었다…. 켄은 그것에 반대하여 모든 연구를 파기하고 모든 것을 밝히려고 했기 때문에 살해당한 것이었고, 이제야 모든 것을 이야기한 스도우는 왠지 무기력해 보였다. 그 역시 누가 명령했는지는 모르는 모양이다. 이제는 순순히 물러서는 코지로.

▲이 아저씨는 항상 두 번 다시 만나지 말자고 해놓고는 또 만난다

▲훔쳐보기. 스토킹의 기본이다

사무실로 돌아간 코지로는 야요이에게 충분히 주의를 주고 먼저 야요이의 맨션으로 가라고 말한 후 자신은 니시나파 사무실로 발걸음을 옮긴다. 그런데 거기에서 루스를 만나게 된다. 그런데 그녀는 코지로의 부모님의 원수가 히라마쓰인 것도 알고 있는데…. 그녀는 보여줄 것이 있다며 따라오라고 한다. 그녀를 따라가서 보게된 것은 히라마쓰와 하무로 긴의 밀담. 그들의 대화에 따르면 코지로를 습격하라 히라마쓰에게 명한 것은 하무로였다. 어째서 하무로가? 그리고 내일 외국에서 중요 인물이 일본에 온다고도 한다. 하지만 역시 그 인물이 누구인지는 듣지 못하고 루스와 함께 퇴각하게된다. 그리고 야요이의 맨션으로 돌아가니 코지로의 염장을 지르는 상황이 벌어져 있고…. 코지로는 괜히 짜증을 부리며 야요이네서 자고 가도 될 것을 고집을 부려서 신을 끌고 자기 집으로 돌아간다.

▲필자의 염장도 질리는 중

▲제 3의 피해자 히라마쓰

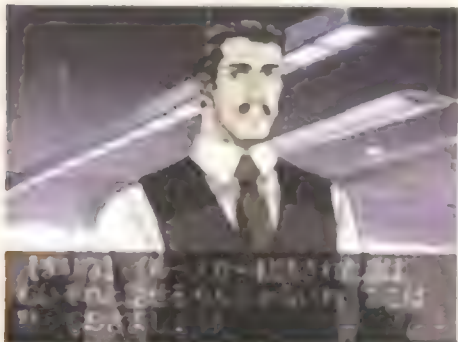
▲…와 그 동기

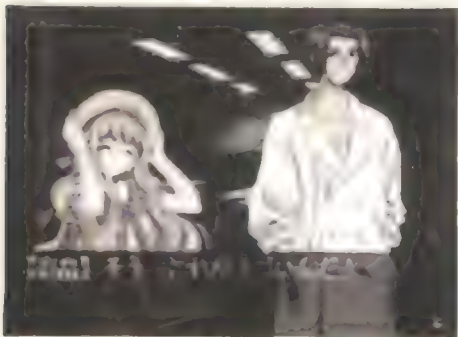
MARINA SIGHT

어제에 많은 사건들 탓인지 아침부터 생각이 많다. 특히 정체불명의 사나이와 대화하고 있던 본부장에 대해서는 왠지 모를 의심도 생기기 시작한다. 어제 루스에게 아무 일정도 듣지 못했기 때문에 오늘은 그냥 경찰서로 가기로 한다.

경찰서에는 무사히도 토야가 와 있었다. 본부장이 그 알 수 없는 인물과 이야기하고 있는 사이에 죽을 뻔한 걸 생각하면 좀 기분은 나쁘지만…. 대신 본부장은 어제 알아낸 정보를 이야기해준다. 흥미가 있는 것은 XTORT의 실체에 관한 것이다. 고(故) 아마기 켄이 연구하고 있던 것은 원래 방위청에서 기획한 것이라고 한다. 정부 기관의 기획은 거절반응을 일으키지 않는 이식용기관

과 실험용인체의 제작이었는데 이것이 대학 연구팀과 연동되어 진행되다가 남은 것이 아마기와 그 휘하의 제도대학 소립자 물리 센터 팀. 거기에 디지털 메이크의 출자로 현재의 가이기 사가 되었다는 것이다. 하지만 어째서 물리센터에서 의학연구를? 그 의학연구에는 현 니시나 유전자 연구소의 니시나 소장이 돕고 있었던 것 같다고 한다. 그래서 나온 클론기술의 집대성 논문이 있었는데 그 이름은 Book of XTORT. 여기에서 본부장은 이 논문과 현재의 살인사건과의 연관성도 제시해본다. 하지만 역시 살인사건의 내용에서 볼 때의 문제는 장기의 운반인데…. 결국 접점의 제시에는 실패.

어제에 있었던 차량사고는 공안이 도착했을 때에는 이미 아무 것도 남지 않은 상태였다고 한다. 누가 먼저와서 손을 쓴 것이다. 중요한 것은 손을 쓴 쪽이 육상자위대(즉 육군)라는 거다. 결국 납치극의 범인은 육군이라는 말이 되는데 이건도 무슨 일인지? 아무래도 일들이 꼬여만 가는 것을 느낀다.

▲마리나는 일단 루스와의 밤에 있었던 건은 보고하지 않기로 한다(하무로의 건은 보고한다)

타카바타케에게 심심해서 놀러간(이전부터 그랬던 것일지도) 마리나에게 타카바타케도 약간 조사를 했는지 Book of XTORT에 대한 이야기를 꺼낸다. 그가 조사한 내용은 단기간 동안에 가공해낼 수 있는 유전자 조직이 정해지지 않은 클론의 장기에 관한 것. 그 장기는 필요자의 몸 속에 들어가서 유전자 조직이 변해서 몸 속에서 완전히 그 사람의 장기가 된다고 하는, 나노테크놀로지와 유전자 공학이 결합하는 실로 대단한 기술. 그는 그에 이어서 사사의 논문 A study of XTORT에 관한 말도 하는데 거기에서는 클론 유전자와 원래 유전자가 융합하면서 정보의 교환이 이루어진다고 하는 것이 쓰여져 있는데 여기에 관해서는 양자역학이 이용되므로 자신에게도 확신은 없다고 한다. 그리고 이 기술들을 이용하면 이론적으로는 사람도 만드는 것이 가능하지만 실제 성공에는 없었다는 것도 덧붙인다.

▲타카바타케 자신도 흥분하고 있다

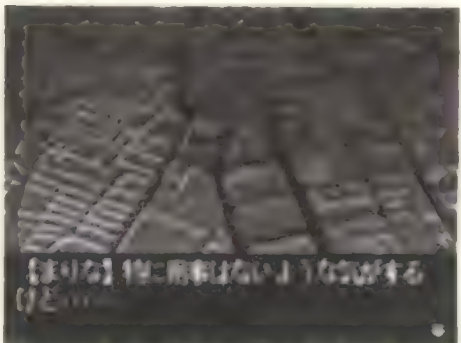
마리나는 이 일을 본부장에게 보고하면서 지금까지의 사건들이 머릿속에서 서서히 연결되고 있는 것을 느끼면서 정리가 되면 본부장에게 보고하겠다며 사건의 실마리를 제시한다. 그리고 루스를 만나기 위해 영사관으로 향한다. 특별히 SP업무가 있는 것은 아니지만 루스에게 할 이야기가 있기 때문이었다. 바로 왜 그리 XTORT에 집착하는가를 알기 위해. 이젠 꼭 사사에게 듣지 않아도 루스의 목적이 그것이라는 것쯤을 알 수 있기 때문이었다. 루스는 XTORT의 가치는 1조 달러에 이른다고 하고 원하는 것은 당연하지 않느냐고 하지만 그에 비해서 루스의 모습은 너무 서두르는 태도인 것을 보면 아무래도 그것 자체가 목적이라고는 믿기 힘들다. 하지만 더 이야기할 거리도 없으니 일단은 물러나기로 하고 사사를 만나러 가이기사로 발을 옮긴다.

▲이미 마리나의 경력과 신변조사까지 마친 루스

사사는 마침 시간이 조금 있는 상태였다. 그는 XTORT라는 단어가 나오자 다시 표정이 어두워진다. 그리고 마리나의 개인적인 질문이냐고 다시금 확인을 하고, 질문을 받는다. 그는 현재로서는 XTORT의 연구를 그만둔 상태이고 이미 잊어버리려고 한 것 같았다. 그는 원래부터 자신은 연구에 가담하고 있지 않았으며 뇌신경 부분에서 사사의 연구분야가 필요했기 때문에 아마기의 제자였던 그가 잠시 참가한 것이라고 설명한다. 아마기 사후에는 자신이 쓴 논문 Book of XTORT를 스스로가 봉인했기 때문에 연구는 계속 이루어질 수 없었다고도 한다. 하지만 그 봉인의 이유는 설명해주지 않는다. 그는 연구만을 하고 싶었던 그들의 희망대로 이루어지지 않은 사회조건에 엄청나게 씁쓸한 기억을 가지고 있는 듯 했다. 그리고 XTORT의 연구가 계속 진행되었다면 사회에도 좋은 영향만을 미칠 수 없다고 생각하는 모양이었다.

그리고 이어지는 토아에 관한 질문. 토아의 정신불안정과 이전에 만났던 반응 없는 토아에 관해 묻자 사사는 거기에 대해 놀라운 사실을 하나 가르쳐 준다. 지금의 토아와 처음에 마리나가 만난 토아는 다른 인물이라는 것을 가르쳐준다. 그 다른 아이가 나오는 때에는 현실 도피를 하고 싶을 때나 홀로 있을 때라고 가르쳐준다. 하지만 그 이상은 이야기하지 못하고 말할 용기가 생기면 언젠가 전부 이야기하겠다고 한다. 이제 할 일이 없어졌으므로 다시 경찰서로 간다.

▲중간에 오락실 경유 센트럴 어베뉴에서 이라마쓰와 하무로

▲미마사카와 하무로의 모습을 꼭 보아두자

▲경찰서에 들어갈 수 있을 때까지 좀 여러 군데를 돌아다니자

본부장에게 루스와의 일을 보고하고 타카바타케에게 제도대학의 ID카드를 빌린다(ID: clis. Password: cross). XTORT의 성공예를 조사하기 위해서. 하지만 마리나는 컴맹이었다는 것이 문제. 컴퓨터를 잘 다루는 사람이 필요하다. 여러 사람을 떠올려 보

지만 결과적으로 도움을 받을 만한 인물은 야요이 밖에 없었다. 맨션으로 돌아가 야요이를 찾으니 마침 야요이는 집에 있었다. 그녀에게 부탁부탁해서 제도대학의 컴퓨터망에 접속하는 데에 성공한다. 그리고 거기에서 수많은 XTORT 관련논문과 성공예, 그리고 Sakakibara Motoko의 이름을 알아내는 데에 성공한다. 충격적인 점은 죽은 사람의 부활에도 성공한 예가 있다는 것인데…. 경찰서로 돌아와 본부장에게도 모토코와 사고에 관한 조사를 부탁하고 타카바타케에게도 부탁을 해 보는데, 타카바타케는 성공예를 듣더니 눈을 빛내며 사고기록을 조사해준다. 조사결과 사체 반입예정이 하나 있었지만 실제로 사체는 운반되지 않았으며 신원조사도 하지 않았다고 한다. 어쨌든 그런 사실이 있었다는 것을 안 것만으로도 수확이라 생각한 마리나는 다시 경찰서를 나온다.

▲뭔가 본격적이다

▲19××년 9월 2일의 사고사 기록을 조사하기 시작하는 마리나

새로운 사실을 알았으니 다시금 루스와 사사에게 이것저것 들어보려 했지만 루스 쪽은 밤 8시에 만나자는 전언만 들었을 뿐 결국 본인과 만나지는 못했다. 다음으로 사사. 그에게 인간 부활에 관한 이야기를 하자 상당히 놀라며 그 역시 언젠가 이야기하겠다고 해명한다. 문제는 사카기바라 모토코. 그녀의 이름을 이야기하자 그는 엄청나게 괴로운 표정을 지으며 부탁이니 제발 그 이름을 떠올리게 하지 말아달라고 부탁한다. 한가지 가르쳐 준 것은 그녀는 토아의 어머니라는 것 뿐. 그런 사사에게 무언가를 더 캐묻는다는 것은 너무 심하다고 생각한 그녀는 다시 경찰서로 돌아간다. 하지만 경찰서로 돌아가니 토아는 너무 심심해서 경찰서 내를 뒹굴뒹굴 구르고 있다. 마리나는 본부장의 청으로 토아를 데리고 산책이라도 나간다. 나갔다가 돌아오는 길에 토아의 부탁으로 토아의 쌍둥이 누나 아르카의 묘에 들른 둘. 그런데 토아의 말에 따르면 6세 때 교통사고로 죽었다고 한다…. 바로 그 부활실험에 쓰인 것도 교통사고의 사체. 게다가 시기까지 완전히 일치한다. 아마기는 이미 죽었는데 그럼 누가 XTORT를 속행하고 있단 말인가? 필브라이트? 니시나 연구소? 방위청?

▲아르카의 묘. 사건 연결의 커다란 계기가 된다

이미 해는 저물어 어둑어둑해진 시간. 경찰서에서 마리나는 본부장에서 지금까지 있었던 일을 보고하고 살인사건과 XTORT를 연관지어 본부장에게 설명해보지만 실험을 위한 살인사건이라는 것은 사체를 정당하게 구할 수 있는 필브라이트에게 있어서는 납득하기 힘든 일. 어쨌든 참고가 되는 추리이기는 하다. 그런데 마리나는 분명 8시에 루스와 약속이 있었는데? 급히 영사관으로 향하는 그녀.

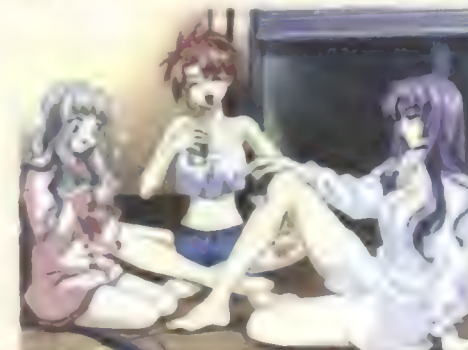
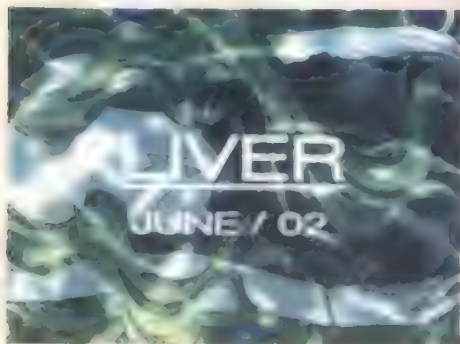
영사관에서 만난 루스의 목적은 역시 술이다. 센트럴 어베뉴를 지나다 미행을 눈치챈 둘. 마리나는 루스에게 총을 주며 몸을 지키라하고 혼자서 미행자가 있는 골목으로 뛰어들지만 되려 잡히는 신세가 된다. 하지만 미행자는 미마사카와 히무로라고 자신들을 소개하며 단지 마리나와 만나기 위해 왔다고만 하고는 더 자세한 것은 가르쳐주지 않는다. 그런데 루스에게 마리나를 붙인 것도 미마사카이고 루스의 목적도 다 알고 있다고 하는데…. 하지만 이야기하는 중 루스가 사라졌다. 미마사카들도 물러가버리고 마리나는 홀로 거리 여기저기를 뒤진다. 겨우 찾아낸 곳은 가기로 했던 바. 결국 혼자서 쇼한 셈이다.

▲코지로 편에서는 동영상이 잘 안나온다.

▲으슥하게 등장하는 미마사카. 그다지 역할은 없다

바에서 술을 마시며 이야기한 것은 결국 마리나에게로의 이적권유. 하지만 마리나는 간단하게 루스가 싫다고 대답한다. 루스는 다음날은 일이 없으니 오지 않아도 된다고 말하고 영사관 안으로 사라진다. 경찰서로 돌아가 미마사카에 대해 이야기하는 마리나에게 본부장은 그들이 내조의 사람들이라고 대답해준다. 마지막으로 본부장은 사사가 모든 것을 말할 테니 내일 와달라고 했다는 전언을 마리나에게 전한다. 토아를 데리고 집으로 돌아와 밥을 먹으려는 차에 야요이가 놀러와 상당히 위험한 어른들의 세계(!)에 대해 이야기하면서 즐거운 밤을 보낸다.

▲잘 논다

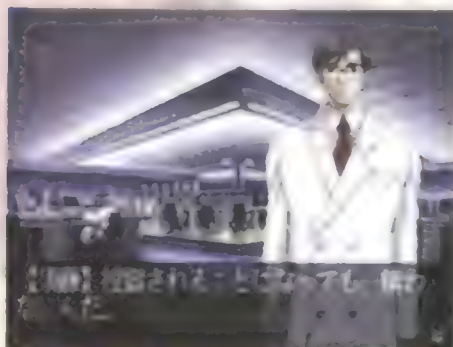
✳ LIVER JUNE.02 ✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳✳

KOJIRO SIGHT

소파에서 잔 탓에 온몸이 뻐근한 코지로. 반면 신은 그렇게 잠자는 게 괴로워 보이더니 아주 상쾌한 표정을 올리고 있다. 게다가 야요이까지 코지로의 방에 등장하여 신과 함께 편히 재잘재잘대는데…. 어제에 이어 코지로의 신경을 건드리려 작정을 했나보다. 뭐 어쨌든 신은 야요이 편에 사무실로 보내고 코지로는 다시 제도대학 도서관으로 가는데 이상하게도 도서관 문이 열려있지 않다. 학생들은 사서 아주머니 이외에는 열쇠를 가지고 있는 사람이 없다며 투덜대며 기다리고 있다. 오오야마가 지각이라…. 할 수 없이 대학은 나중에 다시 오기로 한다.

▲죽이 척척 맞는 두 명. 니카이도 좋은 문제가 안 되는 강력한 라이벌(그러고보니 니카이도는 이에 기억에서 잊어지는 중…)

니시나파의 사무실 앞을 지나다보니 아카네가 눈에 띈다. 이 여자가 왜 야쿠자 사무실 앞에 있지? 라고 생각하니 히라마쓰가 살해당했다는 쇼킹한 뉴스를 전해준다. 히라마쓰 역시 장기를 뺏겼다고 한다. 죽은 것은 히라마쓰 말고도 부하 하나가 더 있다고 하는데 부하는 총에 맞아 죽었으며 히라마쓰만이 예의 2명과 동일한 수법으로 당했다는 것을 보면 역시 동일범인 것 같다. 하지만 야쿠자 사무실에서 범행을 벌일 정도면 보통이 아닌데…. 그리고 코지로는 어제의 하무로와의 밀담을 떠올리며 분명 히라마쓰는 오늘 외국의 중요인물을 경호하기로 되어 있었다는 것을 떠올린다. 그것을 아카네에게 물어보니 그녀는 세리더스 필브라이트가 일본에 와있다는 것을 가르쳐준다.

▲아카네=살인사건일까나? 어쨌든 최후의 등장

히라마쓰는 죽었으니 니시나의 고발도 조금은 유리해지지 않을까? 하는 생각에 스도우에게 협력을 요청하러 가이기 사로 가본다. 그런데 의외로 스도우는 코지로를 찾으러 갈 생각이었다며 맞이해주고, 그는 정말로 고발할 거라면 사카기바라 모토코의 수술에 가담했던 사람의 증언이 필요하다며 자기가 돕게 해달라고 청한다. 그도 사실은 아마기와 모토코의 죽음이래 계속 양심의 가책을 느끼며 살아왔고 자신이 어느 정도 해를 입는다 하더라도 그 무거운 짐을 이젠 벗고 싶다고 말한다. 그리고는 자료를 준비할 테니 밤에 다시 가이기 사로 와달라고 코지로에게 부탁한다. 의외로 협력을 쉽게 얻어낸 코지로는 일단 사무실로 돌아가 둘의 상태를 보기로 한다.

▲그는 그래도 최소한의 양심은 남아있었던 것이다

그런데 야요이는 신이 자신이 잠깐 자리를 비운 사이에 없어졌다며 걱정이 말이 아니다. 일단 야요이를 진정시키고 신을 찾으러 나서는 코지로. 혹시나 맨션으로 돌아갔나하고 집으로 가보니 역시 집으로 돌아오기는 했다. 하지만 상태가 눈의 초점이 없는 것이 꼭 몽유병 환자 같은데…? 하지만 신은 곧 정신을 차리고 자기가 왜 코지로의 맨션에 있는지 모르겠다고 한다. 바깥에 나간 기억도 없다고 하는 걸 보니 뭔가 이상하다. 하지만 일단 사람은 찾았으니 다시 데리고 사무소로 간다. 야요이는 얼마나 걱정했는지 아느냐며 신을 다그치지만 돌아와서 다행이라고 한다. 상황이 이해가 가지 않기는 하지만.

▲신이 뭘하고 왔는지는 나중에 보면 안다

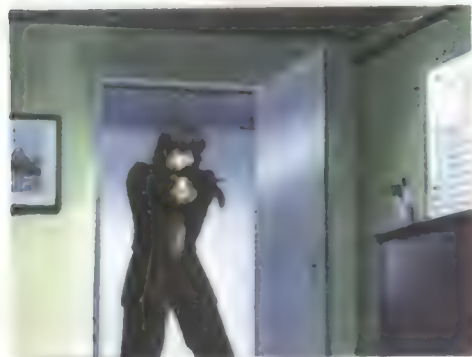
지금 시간이라면 오오야마도 학교에 와있겠지라고 생각하고 제도대학으로 가지만 여전히 도서실 문은 열리지 않고 있다. 학생들은 전부 포기하고 돌아가서 입구근처에는 아무도 없다. 도저히 수상해서 카드 한 장으로 간단히 문을 열고(도둑이냐?) 도서관으로 돌입. 도서관에는 이상하게도 전등과 에어컨이 켜져 있는 상태였다. 하지만 일단 관내에는 아무도 없다. 하지만 카운터 쪽으로 가까이 가보니 그곳에는…. 코지로는 연쇄살인 용의자로 몰리기 전에 서둘러 대학에서 몸을 피한다.

▲오오야마의 비참한 모습. 역시 장기는 없다

진정되지 않는 몸을 이끌고 센트럴 어베뉴까지 오기는 왔는데 이번엔 겐자부로가 동네건달을 고용하여 어딘가를 감시하고 있던 현장을 목격하게 된다. 그리고 겐자부로는 건달을 보내고 건물로 들어가는데…그 건물은 이전에도 온 기억이 있는 이마무라의 사무소. 사무소 문 앞까지 쫓아간 코지로가 대화내용을 엿들어보니 상당히 험악한 내용이 오가고 있었고 총성마저 들려온다. 코지로가 뛰어드니 이미 이마무라 측의 외국인 3인이 겐자부로의 총에 맞은 상태였고 이마무라는 겁에 질려 겐자부로에게 총을 겨눈다. 그리고 코지로는 겐자부로를 구하기 위해 생각할 겨를도 없이 이마무라를 쏘고 만다. 처음으로 저지른 살인에 코지로는 충격을 받고 쇼크로 움직이지 못하는 코지로를 데리고 겐자

부로는 서둘러 자리를 피한다.

시간이 흘러 조금은 진정이 된 코지로는 겐자부로에게 이제는 숨기지 말고 사실을 이야기해 달라고 부탁하고 그는 드디어 자신에 관한 이야기를 털어놓는다.

▲이마무라를 쏘는 코지로

▲겐자부로는 코지로에게까지 살해를 하게 한 것에 대해 책임을 통감한다

겐자부로: 그 녀석들은…날 쫓아온 자객이다.
코지로: 자객? 어째서 그런 놈들이…?
겐자부로: 모습을 감출 생각이었지만 이마무라에게까지 내 정보를 부탁할 줄은….
코지로: 이마무라와 아버지를 노리는 녀석들은 한패였군.
겐자부로: 이마무라를 믿은 건 아니지만 정보가 필요했기 때문에 어쩔 수 없이 접촉했었다. 이걸로 녀석들에게 내 거처를 알려버렸다…실수다.
코지로: 그래서…녀석들은 뭐고 왜 아버지를 노리는데?
겐자부로: 녀석들은 어떤 정보기관 사람이다.
코지로: 정보기관? 어째서 그런 녀석들이 아버지를…?
겐자부로: 내가 녀석들을 배신했기 때문이지.
코지로: 정보기관?
겐자부로: 그래 정보기관이다…일본밖에 모르는 네게는 놀랄 만할 지도 모르겠구나. 하지만 세계적으로 보면 정보기관 사람들이 굴러다니는 곳은 적지 않아. 동유럽에 중동, 남아메리카에서는 고전적인 첩보전이 지금도 왕성하지.
코지로: 그래서…아버지도 그 첩보활동에 한 일했다는 거군.
겐자부로: 민간인 협력자를 쓰는 케이스는 적지 않으니까.
코지로: 대체 뭘 하고 다닌 거야….
겐자부로: 녀석들이 날 일회용으로 쓰려고 했기 때문에 적대기관과 흥정을 해서 녀석들의 패거리들을 10명 정도 넘겨줬다.
코지로: 그거…엄청 통쾌하겠다.
겐자부로: 한 번에 그렇게 많은 에이전트를 잃은 것은 큰 손실이지.
코지로: 목숨이 노려질 만하네.

하지만 그는 자신이 어떤 정보기관에 있었는지 까지는 가르쳐 주지 않는다. 자신처럼 지명수배 당하고 싶지 않으면 모르는 것이 낫다고 한다. 그리고 이마무라도 어차피 그들에겐 일회용이었으니까 코지로의 신변은 걱정하지 말라고 당부하고 자신은 이 이상 주변인물들을 위험에 처하지 않게 잠시 떠나겠다고 한다. 그리고 야요이는 코지로에게 부탁한 채로 그 길로 모습을 감추고 만다….

▲이번에는 잠시동안의 이별이라고 강조한다. 라고는 했지만…

너무나 쇼킹한 일이 많았던 하루. 그는 정말로 피로한 몸으로 사무소로 향한다. 사무소에 남아있는 것은 자고있는 신을 제외하면 야요이 뿐. 아무리 강한 척하는 코지로이지만 오늘만큼은 위안을 받고 싶은 것이었다.

▲코지로에게도 마음을 의지할 사람은 야요이 뿐이다

야요이: 이봐! 갑자기 뭐 하는 거야?
코지로: 미안해. 조금만 이대로 있게 해줘….
야요이: 신이 일어나면 어쩌려고?
코지로: 신경 안 써.
야요이: …무슨 일 있었어? 내가 힘이 될 수 있다면 도와줄게.
코지로: 괜찮아…단지 조금 힘들 뿐이야. 곧 평소의 나로 돌아갈거야.
야요이: 그래…그러면 코지로 좋을 대로 해. 하지만 하나만 기억해 줘. 난 어떤 일이 있어도 코지로 편이야.
코지로: 무슨 일이 있어도?
야요이: 이아…무슨 일이 있어도야.

안하던 짓을 하니 야요이는 굉장히 걱정스러운 눈초리로 코지로를 바라보지만 이제는 마음이 많이 안정된 코지로. 이제 밤이 되었으니 스도우와 만나러 가이기사로 향한다. 하지만 스도우가 만나자고 했던 일반연구동에는 아무도 없다. 아, 스도우가 있기는 했다. 시체가 되어서…. 스도우에게는 미안하지만 범인으로 몰리면 안되기 때문에 탈출하려 하지만, 무스가 이끄는 육군에게 체포되고 만다. 무스는 드디어 본색을 드러낸다. CIA는 당연한 거짓말. 코지로는 알지 못하는 곳으로 끌려가고, 신 역시 야요이를 구하기 위해 그들에게 끌려가고 만다.

▲마리나 편의 6일째를 클리어하고 나서야 스도우의 시체가 등장. 이야기가 진행된다.

▲악역다운 등장

▲다행이 신이 끌려감으로서 야요이는 무사. 이야기는 미국으로…

아침에 눈을 뜨니 토아는 여전히 한밤중. 야요이는 벌써 담배 몇 대 태운 모양이다. 야요이는 아침에 왔다며 팩스를 건네주는데 팩스에는 루스가 마리나를 SP에서 해제시켰다는 통보가 쓰여있었다. 조금 시간을 가지고 쉬라는 본부장의 당부와 함께. 어제 마리나의 말에 곧바로 반응을 보인 모양이다. 토아도 슬슬 눈을 뜨고 야요이도 마리나의 맨션을 뜬다.

▲필자에게도 마치 우리 집을 자기 집처럼 사용하는 친구가 있다

야요이: *그럼 난 갈게.*
마리나: *응. 야요이도 일 열심히 해!*
야요이: *열심히 할 정도도 아니지만…*
마리나: *또, 왜 그래! 좋아서 하는 거잖아?*
야요이: *글쎄? 단지 상황에 말린 것뿐일지도 몰라. 난 지금이 정말 좋은 건지 어떤지…모르겠어.*
마리나: *…*
야요이: *좀 앞뒤 생각 안 하고 아버지의 뒤만 쫓아온 것 같아. 정신차리고 보니…. 아니 뭐…지금은 지금이야. 탄식할 건 아무 것도 없어.*
마리나: *대단해. 야요이는. 언제나 그렇게 어떤 상황도 받아들일 수가 있어서 말야.*
야요이: *아서라. 난 마리나가 생각하는 정도로 슈퍼맨이 아냐. 단지 지금을 받아들이지 않으면…이제부터 어떡해야할지 모르잖아?*
마리나: *응. 그렇지.*
야요이: *자기가 정하는 거야. 뭐든지. 그리고 책임은 자기가 지는 거야.*
마리나: *내가 할 수 있을까…*
야요이: *못하면 친구실격이다.*

둘은 서로를 격려하면서 아침 작별인사를 나누고 남은 마리나는 사건과 인물들, 그리고 루스의 이 당돌한 행위 등등에 관하여 또 골몰하지만 결국 머릿속에서 엉킬 뿐. 모처럼 얻게된 시간이다 라고 생각하고 마리나는 간단하게 토아의 호위에만 집중하기로 한다. 일단은 토아를 데리고 간만의 방 청소를 시작하는데.

▲방 청소 중에 갑갑이 찢긴 자신의 사진을 발견하는 마리나

차를 마시려는 찰나에 타카바타케에게서 전화가 온다. 그는 마리나가 자택근신이라고 본부장에게 들었다는데. 대체 본부장은 어떻게 이야기를 한 건지…. 그건 그렇고 그는 또다시 2명의 살인 피해자가 나왔다는 사실을 알려준다. 즉시 서로 달려가는 토아와 마리나.

본부장은 마리나를 보고 왠지 그녀가 움직이지 않았으면 하는 낌새를 풍긴다. 어쨌든 사건에 대해 들어보니 장기를 빼앗긴 것은 한 명인 듯하다. 피해자는 니시나파의 히라마쓰와 그 부하. 그 니시나파는 니시나 유전자연구소의 소장의 아버지가 보스로 있으며 이전의 두 번째 피해자도 니시나의 아들이 다니는 중학교의 학생이라는 연결선이 나타나기 시작한다. 하지만 본부장이 걱정하는 것은 이제는 정치문제까지 개입되었기 때문에 뒤에서 움직이는 무언가까지 밝혀내야 한다는 것이다.

▲본부장도 슬슬 짜증스러운 표정을 드러내기 시작

▲마리나 마마라는 말을 듣자 타카바타케는 어두워진다

타카바타케가 호조에게 할 이야기란 것은 살인사건에 관한 것이 아니었다. 또, 그 XTORT의 정보, 이전의 교통사고 사망자에 관한 실험경력은 찾을 수 없었지만 사카기바라 모토코에 대한 실험전력은 꽤나 많았고 그 모토코가 거절반응을 무시하는 특수한 DNA BRINGER의 소유자였다는 것을 알게되었다는 것이다.

사무실로 돌아와 본부장에게 루스에게 받은 제의에 대해 털어놓은 마리나. 본부장은 그제서야 납득이 간다는 표정을 짓는데. 그런데 본부장의 말에 따르면 사사가 연구를 마치고 자택에서 쉬고 있다고 한다. 어제 본부장에게 들은 전문을 완전히 잊은 마리나는 마침 잘 되었다며 사사를 만나러 경찰서를 나서 사사의 집으로 간다. 그러나 마리나는 사사 자택에 도착하여 완벽한 패닉 상태에 빠져버리고 마는데….

▲토아를 일단 경찰서에 두고 나갔던 마리나. 이것은 어쩌면 훌륭한 선택이었을지도

▲사사 노발티스도 희생자가 되고 만다…

떨리는 손으로 본부장에게 연락을 거는 마리나(번호는 몇 번 틀려도 상관없다). 본부장은 이쪽에서도 한 명이 죽었다며 7일간에 6명이나 죽은 사실에 경악한다. 그는 이 사건을 공안만으로 맡는 것은 무리라고 판단하고 침착하게 마리나에게 그녀의 아파트로 갈 것을 지시한다. 해질 무렵 그녀의 아파트에 도착한 것은 본부장이 아닌 히무로. 그녀는 토아를 동반하고 있었다. 히무로는 마리나와 토아는 오늘 이 맨션에서 오늘 한 발짝도 나오지 않았고 경찰서에 갔던 것은 단순히 처분에 관한 것이라 곧장 귀가했다는 시

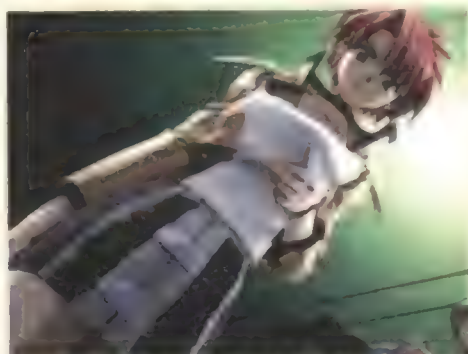
나리오를 제시한다. 본부장은 마리나를 쉬게 함으로서 전력을 보존하고 싶었던 것이다. 히무로는 토아가 16시간 내로 본서로 가야 한다는 명령이 떨어졌다는 것도 알린다. 그리고 본부장은 그 16시간을 최대한 질질 끌 생각이라는 것도. 히무로의 설명에 따르면 왠지 분위기가 토아가 본서로 가면 안 되는 듯 하다. 히무로는 토아의 이동과 마리나의 상태를 보러 맨션으로 온 것이라고 설명을 마친다. 그리고 마리나는 토아에게 아버지가 살해당했다는 슬픈사실을 통보한다.

▲통곡하는 토아. 하지만 이 사건의 범인은…

토아를 울다지쳐 잠들고 히무로는 떠나기 전에 토아와 아르카, 그리고 사카기바라 신이 모토코의 특수 DNA를 계승하고 있다는 사실을 알려준다. 그리고 토아도 사사의 딸이 아니라고 한다. 그리고 루스와 하무로의 접선을 감시하러 가는 히무로에게 마리나는 자신에게 대신 가게 해달라고 부탁한다. 범인을 자기 손으로 잡고 싶은 마리나의 마음을 알았는지 히무로는 그것을 승낙한다. 이리하여 마리나는 영사관으로 향하지만 이미 그전에의 목격을 들켜있는 상태였다. 하무로는 곧바로 마리나에게 접근, 루스에게 마리나를 안내한다.

▲정치가는 이기는 싸움밖에 하지 않는다

▲몸수색을 당하는데…연령제한 게임의 분위기가 물씬 풍긴다

루스의 방으로 안내되었지만 루스의 모습은 보이지 않는다. 샤워 소리가 들리는 걸 보니 샤워실에 있는 듯. 팔자도 좋다고 생각하고 방을 둘러보던 마리나는 어떤 서류를 발견한다. 거기에는 필브라이트와 아시아 대륙 전반의 마약거래 리스트가 적혀있었다. 카탈로그에 구좌번호까지. 기억할 수 있는 만큼 기억하려는 그녀였지만 서류를 보는데 정신이 팔려 루스가 바로 뒤에까지 접근하는 것도 모르고 있었다. 그리고 루스는….

▲필브라이트의 마약거래 루트가 적힌 비밀서류

▲하지만 루스에게 발각되고

▲?!

정신이 드는 마리나. 서서히 밝아지는 시야에 들어온 것은 토아가 아닌, 온몸에 붕대를 감은 여자아이이다. 그녀가 이전의 오락실 이야기를 하자 마리나는 '또 하나의 토아'라고 말하지만 그녀는 조금 다르다고 대답한다. 마리나는 자신이 루스에게 당한 것을 기억하지만 그 여자아이는 마리나의 상처는 곧 나을 것이며 치료하는 데에 자신의 몸을 이용했다는 이상한 말을 한다. 마리나가 의문점을 물으려 할 때 슬쩍 사라지며 다음에 만날 때는 반드시 마리나는 살 수 있다고 말을 남긴다.

▲토아? 인줄 알았지만…

▲신하고 상당히 비슷하게 생긴 이 여자아이가 아르카 노벨티스. 살인 사건의 범인이다

니시나: *이 애를?*
루스: *이 여자는 필요없어.*

다시금 정신이 든 마리나는 주변이 매우 어둡다는 것을 느낀다. 만지고 보고, 서서히 시야가 어둠에 익숙해짐에 따라 여기가 연구소인지는 확실치 않지만 쓰레기장이라는 사실을 알아낸다. 그리고 자신의 통신기를 찾아내는 데에도 성공한다. 어디로 나가야 할지 여기저기를 쏘다니다가 어디론가 빠져서 떨어지는 것을 느낀다. 어딘가 다른 곳으로

▲마지막으로 정기를 뺏기는 자는 바로 타카바타케였다

▲아르카가 사용한 살해 법은 몸을 바꾸는 것. 신과 토아, 모두 가능했던 것이다

오기는 왔지만 어디인지는 모르겠고 사방은 어둡고 밀폐된 공간. 어딘가의 터널 같기도 하지만 어딘지 확실히는 알 길이 없다. 게다가 공간에는 가스가…. 마리나는 점차 의식이 멀어짐을 느낀다. 그리고 다시 정신이 들었을 때 눈앞에 펼쳐진 것은 잔인하게 살해된 타카바타케의 시체. 그리고….

여자아이: 정신이 들었어?
마리나?: 너는…아까…응? 목소리가 이상해?
여자아이: 후후…아직도 눈치 못 챘어? 지금 너는 토아 노발티스야.
마리나?: 에?
여자아이: 너는 방금 타카바타케라는…사람의 내장을 가지고 막 들어온 거야.
마리나?: !!
여자아이: 이걸로 대충 모였나….
마리나?: 무, 무슨 말이야?
여자아이: 뭘까? 그런데 감각은 어때? 확실히 내가 보여?
마리나?: 에?
여자아이: 얼굴을 들어. 계속 그런데서 쭈그리고 있어도 소용없어.
마리나?: ….
여자아이: 여기는 니시나 유전자 연구소의 일부. 장래 건물을 확장하기 위해 준비된 공간을 이용한 내 방이야.
마리나?: 너는?
여자아이: 벌써 몇 번이나 만났잖아. 하지만 이 모습으로 만나는 건 이제 두 번째네.
마리나?: 아르카…XTORT로 소생된 토아의 쌍둥이 누나….
아르카: 명답이야.
마리나?: 살아있었구나?
아르카: 살아있다…뭐, 살아있다고 할 수 있을지도.
마리나?: ?? 내가 오락실에서 만난 것도 너지? 아무도 없는 오락실에 나타난 것도.
아르카: 뭐, 그렇지.
마리나?: 하지만 어떻게 해서…?
아르카: 지금 마리나도 같은 짓을 하고 있잖아.
마리나?: 에? 무슨…?
아르카: 아까 넌 자신의 목소리가 이상하다고 했지?
마리나?: 응…. 이상해. 이 목소리.
아르카: 알아차리지 못하는 건 거의 익숙해졌다는 증거야. 겁을 수도 있을 걸.
마리나?: 어? 진짜다….
아르카: 오늘밤 하루만 토아를 빌려줄게.
마리나?: 무슨 뜻이야?
아르카: 그러니까 지금의 넌 토아 노발티스란 말야! 요령이 없네, 정말!
마리나?: !!
아르카: 이게…모든 것의 계략이야.
마리나: 대체 어떻게 들어가는 거야?
아르카: XTORT의 힘 중의 하나야. 아버지가 연구하고 있던 분야였지.
마리나: ??
아르카: 근본이 하나인 소립자는 전하를 공유할 수 있어.
마리나: 만약 거리가 떨어졌다고 해도…시간은 걸리지 않아.
아르카: 그래. 우리들 자매는 같은 물질로 이루어져 있는 거야. 그리고 마리나…네 몸에도 나와 같은 장기와 신경이 들어있어.
마리나: 거짓말….
아르카: 더욱이 그것들은 단백질 로봇에 의해 본래의 마리나 것으로 변하지…. 그래서 언제까지나 토아에게 옮겨 타고 있을 수는 없지만.
마리나: 얼마나 가?
아르카: 마리나의 경우는 가슴의 파손일 뿐이니까 그렇게 시간은 걸리지 않을 거라고 생각해. 하룻밤 지나면 네 몸은 완전히 원래대로 돼.
마리나: 답례를 해야만 할까…? 적어도 날 구해줬으니.
아르카: 어떨까. 살아있는 게 좋다고는 할 수 없으니까.
마리나: ?
아르카: 살아가는 것에 따라 많은 굴욕과 고통을 받는 경우도 있어. 적어도 나는 교통사고가 났을 때, 죽어야만 했어.
마리나: 그, 그런말 하지마.
아르카: 그럴까? 소생되었기 때문에 나는 계속 여기서 살게 되었어. 어둡고 축축하고 태양빛도 볼 수가 없어. 이 땅은 장치로부터 떨어져서 살 수도 없어. 아냐…그건 내 일이니까 괜찮을지도 몰라.
마리나: ??
아르카: 나를 살리는 데에 따라 치뤄어진 희생. 내가 그때 죽었으면 많은 사람들이 목숨을 잃지 않고 넘어갈 수 있었어.
마리나: 역시 너니?
아르카: 내가 기억하는 한 전부는 말이지.
마리나: 아르카, 가르쳐 줘.
아르카: 이런 곳에 언제까지나 꼭 있을 시간은 없다고 생각해 마리나.
마리나: 왜?
아르카: 넌 지금 어딘가에 살아 있을 거야. 하지만 방치해두면 쇠약해져 버려.
마리나: 응. 아마도.
아르카: 모처럼 토아에 옮겨 탔으니까 어떻게 해봐 마리나. 네가 있는 장소를 밝히지 않으면 안돼.
마리나: 어딘지는 이미 알았어. 그냥 느낌이지만.
아르카: 구하러 안 가?
마리나: ….
아르카: 안갈 거면 토아는 돌려줄래?
마리나: 그녀는 지금 어떻게 돼 있지?
아르카: 지금 여기 있잖아.
마리나: 그게 아니고 그녀의 정신이라고 할까? 의지라고 할까….
아르카: 자고 있는 것과 같아. 괜찮아. 단지 때때로 일어날 때도 있지만. 그럴 때는 딱 이중인격같은 상태가 되지만 말이야.

▲통신기도 사용하고 토아의 몸도 사용하여 최후의 시도를…

▲몇 번의 좌절 끝에

▲극적으로 본부장을 발견하는 데에 성공한다

마리나: 그래….

아르카: 자, 가.

마리나: 날 밖으로 내보내도 돼?

아르카: 뭔가 안돼는 거라도 있어?

마리나: 난 전부 알아버렸다고?

아르카: 후후후…. 날 바보로 알아? 난 언제든지 토아에게 옮겨갈 수 있다고?

마리나: !!

아르카: 만일의 경우 토아 자신을 죽일 수도 있어. 그렇잖아? 좀 높은 곳에서 떨어지기, 차도에 뛰어들기, 선로에 눕기. 토아의 몸은 맘대로야…. 마리나가 지금 어딜가서 뭘하고 뭘 말하든지 그런 건 문제가 아냐.

마리나: 마지막으로 가르쳐 줘.

아르카: 뭘?

마리나: 왜 날 구했어?

아르카: 이건 누군가에게 알려야 해. 너는 딱 좋은 위치에 있었던 사람….

마리나: 거기에 무슨 의미가 있지?

아르카: 글쎄? 그냥 그렇게 생각했을 뿐이야. 내가 생각해도 몰라.

마리나: 그런 무책임한?

아르카: 그래? 마리나도 그렇잖아? 자기 자신에 대해서도 모르고 다른 사람은 더 모르고.

마리나: ….

아르카: 아, 빨리 가야지.

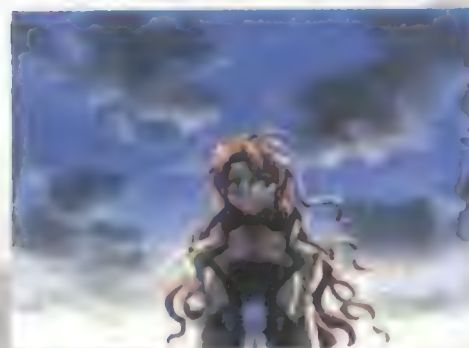
마리나: 네…네 바람은 뭐야?

아르카: 내 꿈은…몸을 전부 되찾아 여기서 나가는 것. 그것 뿐이야.

※이후 좀 진행이 막연하며 바깥으로 나오게되면 아무 곳에나 이동하여 보다(見る)를 반복한다. 원래의 마리나의 몸으로 돌아오면 토아에 옮겨 탄다(トアに乗り移る)와 접속을 끊는다(接続を切る)를 반복한다. 반복하다보면 자동으로 이벤트가 진행된다. 아무리 옮겨 타도 이벤트가 진행되지 않으면 그 외의 커맨드들을 사용하고 다시 반복한다. 그런 식으로 반복하다가 경찰서에서 보다와 말하다를 사용하여 본부장과 히무로가 등장할 때까지 노가다(…)를 하다보면 6일째가 지나가게 된다.

MARROW JUNE.03

※7일째는 멀티 사이트가 하도 많아서 한 쪽 만으로는 도저히 이야기를 진행할 수가 없다. 계속해서 조용하다가 갑자기 다발적인 멀티 사이트에 로딩이 괴로운(…) 사람들이 많을지 모르지만 가장 중요한 시나리오이므로 참고 진행해주기를.

MULTI SIGHT

▲말이 말이 아니다

마리나: ……하하하하하. 사, 살아있어…나, …우…아, 이렇게 자기가 무사한 것에 기쁨을 느끼다니…. …코, 코는 이미 마비됐고…. 아무 냄새도 안나…안다. 여, 여자를 쓰레기장에 버리다니…. …루스…넌 지, 봐라. 살아있다. 흘쩍…흘쩍….

본부장: 마리나군.

마리나: ……아, 본부장. 헬로헬로~.

▲마리나의 생환을 맞이해 주는 본부장…그리고 새로운 임무

본부장: 목소리가 쉐룽쉐룽 대잖아 마리나군.

마리나: 당연하잖아요!

본부장: 아무리 나라도 이번만큼은 포기라고 생각했는데 말야.

마리나: 저기 말이죠….

본부장: 죽으면 천국, 살아있으면 지옥. 그게 이 세계다.

마리나: 확실히…죽는 쪽이 나았을지도…. 루스는 잘도 계속하네요.

본부장: 오늘 오후, 루스가 떠난다.

마리나: 미국으로…토아를 태우고?

본부장: 필브라이트 회장, 세리더스 필브라이트. 그는 무거운 암에 걸려 의식불명의 몸.

마리나: 후….

본부장: 죽음은 필지. 길어야 2주. 내일 죽어도 이상하지 않은 상태라고 한다.

마리나: 하하하, 뭔가 했더니.

본부장: 10년 전의 재림이라는 거다. 10년 전 일본의 정재계를 움직이는 남자가 불치의 병으로 쓰러졌다.

마리나: ….

본부장: 그를 죽이려 했던 자, 살리려 했던 자. 수많은 힘이 교차하고 난입하여 그리고 혼란되었다. 하지만 하늘은 그 남자의 편을 들었다.

마리나: 남자의 이름은…히무로 긴.

본부장: 그는 사카기바라 모토코의 몸을 써서 XTORT에 의해 목숨을 건졌다.

마리나: 과연.

본부장: 히무로는 필브라이트의 후견을 받고 있다. 그의 영향력을 늘리기 위해서도 세리더스 필브라이트의 부활은 어떻게든 해내지 않으면 안되지.

마리나: 공안 6과는 어디에 붙죠?

본부장: 내각관방 장관의 명령서에는 단 하나.

마리나: 꿀꺽.

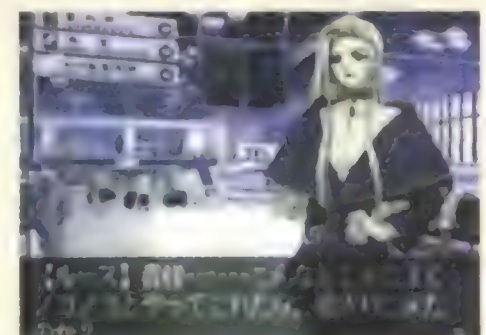
본부장: 같은 비극을 반복하면 안 된다. 그것뿐이다.

마리나: 그렇게 나와야지.

본부장: 정오, 필브라이트의 전용기가 일본에 온다. 히무로는 세리더스 필브라이트, 루스 브래치포드의 SP를 경찰청에 요청했다.

마리나: 헉! 바보 아냐?

본부장: 경시총감은 우리 공안 6과를 임명했다. 공안 제 6과는 이 중대한 임무에 호조 마리나를 발탁, 여기서 임명한다….

잠시 집에 들르고 경찰서에 도착, 본부장에게 보고를 마치고 마리나는 토아와 신을 구출하기 위해 공항으로 향한다. 장소는 바뀌어 공항. 루스 일행은 이제 요청한 SP만이 도착하기를 기다리고 있었다. 그리고 붉

▲말투부터 바뀐다. 원래부터 심성이 착하지가 않은 듯

은 머리의 건강발군의 여성 에이전트가 도착, 루스의 얼굴은 흙빛이 되고…. 다시 죽이겠다고 큰소리를 치지만 이미 일본에서는 필브라이트가 100% 불리한 상황에서 마리나를 어떻게 한다는 것은 루스에게 불가능했다. 마리나는 선뜻 비행기에 올라타고 미국으로 향한다.

비행기에서 토아와 만나지만 마리나나 토아나 자유로운 몸은 아니다. 문제는 어떻게 토아를 구해내느냐 하는 것인데…. 일단 지금은 방법이 없다. 비행기를 돌아다니며 여기저기를 구경하던 중 지하로 통하는 사다리를 발견한 마리나. 하지만 지하에는 뭔가 비밀스러운 방에 수상한 경비원이 지키고 있었다. 마리나는 급소 일격으로 경비원을 다운시키고 상자에 처넣은 후 이 수상한 곳을 살펴본다. 누군가가 이 곳에 갇혀있는 모양이다. 문을 두드리니 안에서 반응이 오는 것을 보면. 그런데 어떻게 문을 여는지는 모르겠고…대충 이거저거 만지다보니 다행히도 문이 열린다. 갇혀있던 것은 신인가? 라고 확인하려는 찰나 비행기는 이미 착륙, 루스가 마리나를 찾고 있다. 어쩔 수없이 물러나서 비행기를 내린다. 하지만 토아와는 강제로 헤어지게 되고 마리나는 루스와 함께 세리더스 회장을 맞이하러 간다. 회장은 거의 다 죽어가는 시체와도 같은 상황이었다.

▲토아와는 생이별…

▲세리더스 회장의 가여운 몰골. 여기서 코지로로 체인지다

한편 코지로는 신과 함께 독방에서 떨어있을 수밖에 없는 신세에 처하고 만다. 기나긴 기다림의 시간도 지쳤는지 코지로는 방 여기저기를 둘러보며 나갈 방법을 궁리해본다. 그런데 바깥에서 문을 두드리는 소리가? 여기서도 문을 두드려서 열어달라고 메시지를 전달해본다. 뜻이 통했는지 문은 열리고 둘은 드디어 바깥으로 나갈 수가 있게 된다. 이상하게도 바깥에는 아무도 없고…. 어쨌든 찬스다. 신과 함께 비행기를 내려 공항까지 도주하는 데에 성공.

▲또다시 멍한 상태의 신. 참고로 신의 정면에 들어있는 것은 C-4 플라스틱 폭탄

▲지하 통로에 들어와서 마리나로 체인지하면 마리나가 지나갈 수 있다

공항 쇼핑 몰에 도착한 필브라이트 사람들. 그런데 신과 코지로가 없어졌다는 보고를 듣게 된다. 모든 부하들이 둘을 찾아 흩어지고 마리나 역시 루스에게 끌려다니며 둘을 찾게 되지만 공항 내에는 없는 듯 하다. 한 바퀴를 돌아도 보이지 않으니. 이때 마리나는 루스가 부하를 혼내고 있는 사이에 탈출 성공! 제멋대로 돌아다니기에 나선다.

▲일단 공항을 다 돌고

▲은자된 후에 체인지

중간에 루스를 목격한 신과 코지로는 자신들의 신분 증명을 위해 루스를 다시 찾아나선다. 단, 신은 나돌아다니면 위험하므로 화장실에 숨겨놓고. 그런데 문제는 공항 구석구석을 뒤지고 돌아왔더니만 신도 온데간데없다. 대신 필브라이트 수행원의 참혹한 시체가 남아있을 뿐. 이젠 루스와 신을 동시에 찾아야 하는 골치하픈 문제에 직면하게 된 것이다.

▲일단 갈 수 있는 곳은 다 가서 모조리 조사

▲그리고 쇼핑몰로 돌아가면 이 이벤트를 볼 수 있다(마리나로 체인지)

마리나는 지하 통로에서 활주로로 나가던 중에 신을 발견하고 추격에 나서지만 그는 마리나를 보고는 도망을 친다. 마리나도 신뢰받

▲이 이벤트가 발생하면 체인지

고 있지 않은 것인가…. 하지만 그것은 알 길이 없고 되려 루스에게 걸리고 만다. 그런데 다시 보고가 들어온다. 토아가 없어지고 루스의 부하 하나가 화장실에서 죽었다는 것이다. 열받을 대로 받은 루스는 화풀이로 이를 발견한 부하를 쏴죽이는 잔인함을 보여준다.

다시 모든 공항을 이 잡듯 뒤지는 코지로. 그런데 지하 창고에서 총성을 듣게 된다. 주변의 기계실에 가보니 거기에는 토아라고 알고있는 소녀의 난사당한 시체가 뒹굴고 있을 뿐이었다. 이렇게 되면 신의 안전도 보장할 수 없다. 혹시 신도 비슷한 꼴이 되어있는 것은 아닐까….

▲다시금 공항의 모든 장소를 뒤지고

▲이 자리에서 총성이 들리면 성공

▲시체를 조사하고 방을 떠난 후에 체인지

가뜩이나 회장의 생명이 경각에 달려있는데 두 도너는 보이지 않아 미칠 듯한 루스. 곧바로 그 심정을 부채질하는 뉴스가 전해져온다. 그것은 바로 토아 노발티스의 죽음. 그것은 루스에게도 마리나에게도 엄청난 쇼크였다. 이젠 틀렸다고 판단한 루스는 회장의 소생은 포기, 철수하기 위해 비행기에 오른다. 단, 심문대상인 마리나를 잡아서 함께.

신을 찾아 헤매지만 신은 발견되지 않고 이상하게도 다시 보일러실로 가보니 토아의

▲이 보고이벤트 후

▲모든 커맨드를 전부 실행해보자. 이것으로 마리나의 7일째는 종료. 코지로로 체인지다

시체가 없다. 기이한 일의 연속 발생. 게다가 쇼핑몰로 돌아와보니 신은 필브라이트의 요원에게 붙잡혀있고 결국 코지로도 다시 잡히게 된다. 둘은 다시 비행기로 끌려가게 된다. 이번엔 독방 신세가 아니라 수행원들의 엄격한 감시 사이에서 말이다.

▲수행원들은 다 쓰러진다. 안전벨트의 힘을 여실이 보여주는 한 컷

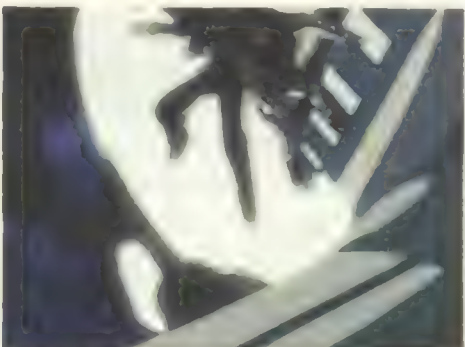
▲구경자 미국으로 날아온 미미사카

▲마리나 탈출성공

▲잡혀버린 신. 그 동안 신은 2명을 죽이고 비행기에 무언가 장착을 했다

▲금새 비행기가 반응을 보이는 것을 알 수 있다

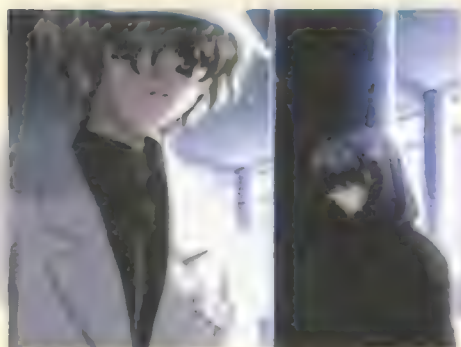
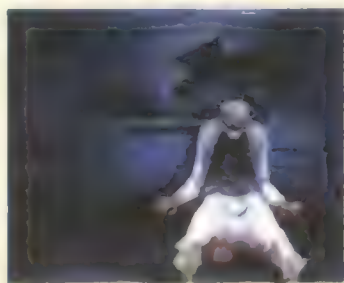
▲루스에게 작별인사

▲루스는 그대로 기체와 운명을 함께 한다. 기장도 아닌 것이…

▲코지로(와 신) 탈출성공

CADAVER JUNE.04

※에필로그는에필로그를 펼쳐나가는 주인공에따라 내용이 약간 갈리게 된다. 특별한 진행도 없는데다가 이 자체가 엔딩이므로…독자들의 감상 몫으로 돌리고자 한다. 일본어를 알면 모르면 결국 엔딩에서 밝혀지는 사실은아무 것도 없기때문이다. 8일, 아니 게임시작 전의 하루를 포함하여 9일 동안 일어난 일련의 참극에서 이어지는 연결고리. 그리고 아르카의 살인동기. 꾸준히 수조 속에서 보존되어 있던 모토코. 마지막으로 죽음을 맞이하는 사카기바라 신…. 이들이 과연 무엇을 말하고자 했는지는 플레이어들이 스스로 찾아야만 할 것이다.

CADAVER JUNE / 04

EPILOGUE

▲니시나의 죽음

▶이 여성이 사카기바라 모토코…. 게임처음부터 우리는 이 인물을 보아온 것이다. 등골이 오싹한 게임구조

▲아르카는 드디어 목적을 이루었는가?

▲지금은 신이 어니다

▲신의 최후. 어째서 신이 죽어야만 했을까…는 각자의 판단이다

▲코지로와

▲마리나. 둘은 2년 후에 만나게 된다

▲그리고 이들을 지켜보는 아르카. 이것으로 이브 제로는 막을 내린다

AFTER WRITING

이브 제로의 흡인력은 실로 대단했다. 비록 모든 대사를 스킵하지 않고 진행했기 때문에 굉장히 오랜 시간이 걸리기는 했지만 그래도 언제 시간이 지나갔는지 모를 정도로 플레이할 수 있었다. 하지만 즐겁다…라는 느낌은 없었다. 물론 게임이라는 측면에서 볼 때는 재미있는 작품이지만 게임에서 일어나는 참극을 보면서 즐겁다라고 느낄 수 있을까…. 왠지 감정이입이 되는 캐릭터들이 상당히 많았는데 그러한 캐릭터들이 죽어나갈 때의 쇼크란 이루 말할 수가 없다. 혹자들은 칸노 히로유키가 빠진 작품에 의미는 없다고 떠들어대지만 어디까지나 개인차이. 어쨌든 수작이다. 문제는 오프닝에서 엔딩을 엿볼 수 있다는 치명타가…. 여하튼 PS2도 등장했는데 철지나기 전에 반드시 한 번 플레이해보기 바란다.

PLAYSTATION

●장르:S · RPG ●제작사:윙키소프트 ●발매일:3월 23일 ●발매가:5,800엔

윙키소프트의 첫 작품은 연애물이었다!

성령기 라이블레이드

항목	평가
그래픽	★★★★
사운드	★★★
조작성	★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★★

반프레스토에서 독립한 윙키소프트가 처음으로 만든 작품. 그래서 그런지 과거의 마장기신이라는 게임과 분위기가 상당히 비슷하다. 저번 달에 나온 모 게임의 영향인지 이 게임도 오프닝이 2개씩이나! 이러한 오프닝 화면만 볼 때에는 정말 압권이 아닐 수가 없지만… 역시 게임자체는 약간 매니악한 느낌이 든다. 하지만 역시 등장하는 여성캐릭터가 예쁘다는 이유 하나만으로 즐길 만한 가치는 충분하지 않을까?

Special Thanks : 준메이님

공략 → 流星

기본적인 조작법

패드 설명

버튼	기능
방향 키	분기의 선택, 전투시 유닛의 이동, 메뉴의 선택 등
○	선택 결정
×	선택 취소
□	커서를 빨리 이동시킨다. 프라이베이트 파트에서는 대쉬를 할 때 사용.
△	프라이베이트 파트 메뉴를 불러온다.
L1	전투시 자세를 좌측으로 잡는다.
R1	대사를 빨리 넘긴다. 전투시 자세를 우측으로 잡는다.
START	중간 동영상을 건너뛴다.

전투메뉴 설명

●이동(移動) : 해당 유닛을 이동시킨다. 이동시킬 수 있는 범위는 파란색으로 표시된다.
●공격(攻撃) : 적을 공격할 때 사용된다.
●신뢰(信頼) : 로봇대전의 정신커맨드에 해당되는 파일럿의 특이한능력을 사용할 수 있다.
●수리(修理) : 아군 유닛의 고갈된 HP를 회복시킨다.
●보급(補給) : 아군 유닛의 고갈된 탄약을 채워준다.
●능력(能力) : 말 그대로 해당 유닛의 능력치를 본다.

전체메뉴 설명

●페이즈 종료(フェイズ終了) : 아군의 턴을 끝내고 상대편에게 턴을 넘긴다.
●부대표(部隊表) : 유닛의 부대표를 볼 때 사용한다.
●반격명령(反撃命令) : 반격시의 행동패턴에 대해 설정할 수 있다. 설정메뉴는 차례대로 「매뉴얼」, 「반드시 반격한다」, 「적극적으로 가라」, 「무리를 하지마」, 「반드시 방어해라」이다.
●작전목적(作戦目的) : 승리조건과 패배조건을 볼 수 있다.
●임시퇴각(撤退) : 사용하게 되면, EXP · 자금이 그대로인 상태로 서브타이틀로 돌아갈 수 있다.
●시스템(システム) : 게임을 즐기는 여러 가지 설정을 바꿀 수 있다.
●세이브(セーブ) : 메모리카드에 지금까지의 데이터를 저장한다.

인터미션메뉴 설명

●세이브(セーブ) : 메모리카드에 지금까지의 데이터를 저장한다.
●스테이터스(ステータス) : 유닛과 파일럿의 상태를 본다.
●유닛개조(ユニット改造) : 유닛의 최대HP와 장갑을 개조한다.
●프라이베이트(プライベート) : 이 게임의 최대묘미. 전함 내를 돌아다니며 인간관계를 쌓는다. 자세한 것은 뒤에 서술하겠다.
●야마토체크(ヤマトチェック) : 야마토가 토우야에 대한 여성캐릭터들의 호감도를 보여준다.
●시스템(システム) : 게임을 즐기는 여러 가지 설정을 바꿀 수 있다.
●다음으로(次へすすむ) : 인터미션을 끝내고 다음 시나리오로 넘어간다.

시스템 내 커맨드

●가려져 있는 유닛의 표시(物陰で見えないユニットの表示) : 어떤 자연의 장애물 때문에 가려서 유닛이 보이지 않는 것을 방지한다. 즉, 형체가 통과해서 보이게 한다.
●유닛의 색깔로 표시(ユニットの色分け表示) : 설정을 ON하게 되면 아군유닛은 청색, 적 유닛은 적색, NPC는 황색으로 표시된다.
●스퀘어표시(スクエア表示) : 설정을 ON하게되면 전술맵 상에 스퀘어(사각형의 헥스)가 표시된다.
●커서이동(カーソル移動) : A타입과 B타입으로 나뉘어져 있는데, A타입은 커서 자체를 움직여서 선택을 할 수 있으며, B타입은 커서를 맵의 헥스 단위로 움직여서 선택을 할 수 있다.
●사운드(サウンド) : BGM을 스테레오인지 모노인지 결정한다.
●사운드테스트(サウンドテスト) : 게임 중에 사용된 BGM을 들어본다.
●캐릭터설정(キャラクター設定) : 게임 중에 등장하는 캐릭터의 정보를 볼 수 있다.
●유닛설정(ユニット設定) : 게임 중에 등장하는 유닛의 정보를 볼 수 있다.
●추억앨범(思い出アルバム) : 지금까지 본 이벤트와 엔딩을 모두 볼 수 있다.

프라이베이트! 프라이베이트!

이 게임의 진정한 재미는 여기에 있다. 모두 5층으로 이루어진 전함 리버펜 내를 돌아다니면서 인간관계를 원만하게 만들어서 캐릭터간의 신뢰도를 높이는 것인데 말이 좋아서 신뢰도지 누가 뭐 좋다고 남자캐릭터와 신뢰도를 높게 하겠는가? 물론 신뢰도를 높으면 그에 상응하는 만큼 플러스가 늘어나긴 하지만 역시 남자캐릭터는 소외받을 것이다. 자연스럽게 여성캐릭터들만 상대하게 되고, 결국은 신뢰도 = 호감도라는 공식이 성립한다. 즉, 완벽한 연애시뮬이 되버리는 것이다. 어차피 게임자체가 연애시뮬의 느낌이 강하지만… 아무튼 다시 처음으로 돌아와서, 프라이베이트 모드를 하다보면 여러 가지 이벤트가 나오지만, 버튼을 눌러 대사를 넘길 뿐인 의미가 없는 대화라던가, 여성캐릭터와의 호감도를 올리기만 할 뿐 실속이 없는 이벤트가 많기 때문에 이벤트를 전부 싣지 않고 중요한 이벤트만 골라서 소개하도록 하겠다.

프라이베이트 메뉴 설명

●세이브(セーブ) : 메모리카드에 지금까지의 데이터를 저장한다.
●이동(移動) : 원하는 곳으로 이동한다.
●화제리스트(話題リスト) : 특정 이벤트를 거치면 그에 해당하는 화제거리가 리스트에 추가되는데, ( )안의 캐릭터에게 가기 전에 해당 화제를 선택하고 가면 그에 해당하는 이벤트가 일어난다.
●야마토체크(ヤマトチェック) : 토우야의 애완동물인 야마토가 여성캐릭터의 호감도를 보여주며 충고해준다.
●시스템(システム) : 게임을 즐기는 여러 가지 설정을 바꿀 수 있다.
●종료한다(終了する) : 프라이베이트를 종료하고 인터미션으로 돌아간다.

동료 캐릭터 일람

캐릭터 이름 | 나이
키 | 체중 | 쓰리사이즈
등장시 레벨 | 초기 블러드수치
근접공격 / 원거리공격 / 방어 / 명중 / 회피
신뢰커맨드

카자미 토우야 | 17
175 | 69
1 | 57/57
72 / 74 / 66 / 53 / 52
살펴보기, 직감, ????

[illegible] | 15
[illegible] | 42 | 78/56/82
6 | 69/69
83 / 87 / 63 / 53 / 56
인연, 격려, 우정

아서 누코모 | 25
181 | 42
9 | 66/66
102 / 100 / 76 / 68 / 68
살펴보기, 직감, ????

크로렉스 [illegible] | 30
191 | 97
9 | 65/65
99 / 108 / 76 / 71 / 64
인연, 철벽, 철완

페인 진 바리온 | 18
176 | 70
5 | 44/44
94 / 80 / 66 / 60 / 58
가속, 집중, 우정

[illegible] | 19
182 | 45 | 84/55/85
11 | 65/65
100 / 110 / 76 / 68 / 70
직감, 철완, ????

시우첸 고우 | 23
177 | 73
12 | 65/65
116 / 102 / 96 / 85 / 78
집중, 철완, ????

[illegible] | 12
139 | 30 | 68/49/72
6 | 30/30
63 / 68 / 69 / 50 / 52
????, ????, ????

카스미 스오우 | 16
156 | 45 | 84/58/85
8 | 104/104
66 / 75 / 69 / 52 / 46
인연, ????, ????

[illegible] | 21
169 | 57 | 92/59/86
15 | 70/70
113 / 116 / 116 / 79 / 74
직감, 철벽, ????

크루루 바그리 | 12
142 | 33 | 76/50/78
15 | 34/34
89 / 91 / 70 / 70 / 72
살펴보기, 격려, ????

[illegible] | 16
155 | 42 | 82/57/82
10 | 65/65
74 / 78 / 61 / 50 / 54
인연, 격려, ????

신뢰커맨드

커맨드명	효과	소비블러드
가속(加速)	특정동료유닛의 이동력을 1회만 +3 시켜준다	10
집중(集中)	1턴간 동료1인의 명중률을 30% 올려준다	15
살펴보기(察知)	특정유닛이 백어택이나 사이드어택을 당하는 것을 1회만 방지 해준다	20
직감(直感)	1턴 동안, 동료 1인의 회피력을 30% 증가시켜준다	30
인연(絆)	특정동료유닛의 HP를 30% 회복시켜준다	30
격려(激励)	1인의 동료의 투지를 +10시켜준다	40
철벽(鐵壁)	동료1인의 방어력을 1회만 50% 상승시켜준다	40
철완(鐵腕)	동료1인의 공격력을 1회만 30% 상승시켜준다	45
우정(友情)	전체 동료유닛의 HP를 50% 회복시켜준다	80

공략에 앞서

이 게임은 근본적으로는 시뮬레이션이지만 많이 좋아 시뮬레이션이지 완전 연애가 주류가 된 게임이다. 그러므로 공략할 수 있는 여성캐릭터(!)는 쌓여있고, 모든 캐릭터를 한 번에 공략하는 것은 불가능하다. 그렇기 때문에 지금의 공략은 히로인인 아이를 중심으로 다른 캐릭터도 최대한 호감도를 올릴 수 있는 쪽으로 공략을 하도록 하겠다. 분기의 경우엔 로봇대전과 같은 게임처럼 스토리 자체가 바뀌는 분기는 거의 없고, 있어도 대부분 신뢰도의 상승과 하강에만 관련이 있기 때문에 진행하는 부분 이외의 것은 어느 쪽으로 가면 어떻게 된다는 간단한 식의 소개만 써놓도록 하겠다.

PROLOGUE

선생님 : … 그렇습니다 … 아직 … 그렇다해도 … 인 것입니다. 예- 그리고…

코이치로 : …어이…토우야… 학기 첫날부터 자면 안된다고…아~봐…

선생님 : ……

코이치로 : …자, 잠깐! 토우야! 위험해~

코이치로 : 선생님, 이쪽으로 오세요… 토우야는… 나도 몰라…

(두리번거리던 선생님, 자고 있는 토우야를 찾아낸다)

????? : 찾아냈다.

토우야 : ?!

선생님 : 안녕, 카자미 · 토우야군.

토우야 : 예…? 앗, 아, 안녕하…세요…

퍽

토우야 : 아, 아파…

급우들 : 와하하하하하하하하!

코이치로 : 빼지도 박지도 못하고 걸려버린 건가…

선생님 : 카자미군, 선생님의 눈을 피하는 좋은 방법을 가르쳐줄까?

토우야 : 예, 네에…

선생님 : 교실밖에 서있어요.

토우야 : 예? 전 초등학생이 아닌데…

선생님 : 그럼, 한번 더 때릴까?

코이치로 : 서, 선생님 '체벌' 은 안됩니다…

토우야 : 죄송합니다. 나가서 있을게요.

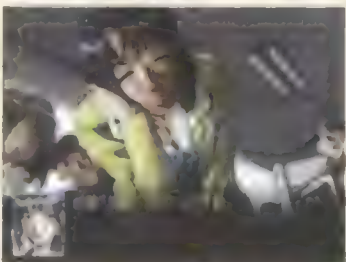
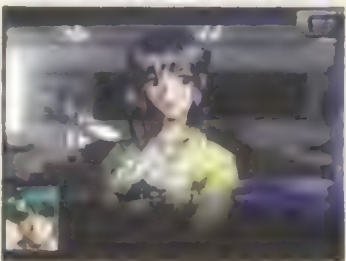
선생님 : 앗, 양동이도 들고 서있어 ♥

토우야 : …

… 4월 8일, 금요일. 이날이 일상의 마지막이라는 것을 나는 눈치채지 못하였다…

토우야 : …

코이치로 : …이야아~ 신학기가 시작하자마자 빨리도 일을 저질렀구나. 아아~ 어쩌면 너 선생님에게 찍힌거 아냐?

▲ 평범한 일상의 시작

▲ 자다가 넘어져버린 이 시대의 고교생

▲ 의외로 무서운 선생님이다~

▲ 4월 8일은 필자가 얼기론 토요일이다

토우야 : …그런게 아니라구.

코이치로 : 앗, 그런가, 그렇구나, 토우야는 카스미가 있으니까. 같은 나이, 집도 이웃, 어릴 때부터 꼭 곁에 있었지. 우웅… 그야말로 완벽하지 않은가.

토우야 : 그러니까 뭘 말하고 싶은 거야? 그 녀석은 어릴 때부터 알고 지낸 사이지만, 사귀는 관계가 아니야.

코이치로 : 아직이군~ 그래도 그런 차가운 채로 괜찮을까~

토우야 : 미안하군 어두워서.

코이치로 : 하여간! 그런 것 하나로 삐진다니까. 부모님의 일을 신경쓴다고 해도, 슬슬…

토우야 : …

코이치로 : 아, 미, 미안…

(카스미가 나타난다)

카스미 : 앗…

코이치로 : 이것은, 카스미양과 같이 하교한다는 뜻?

카스미 : 아니, 이제부터 특별 활동에 들어가.

코이치로 : 그런가, 그것 참 유감이군. 모레에, 임해공원 "더블데이트대작전" 에 함께 가려는 생각을 해봤더니.

카스미 : 더, 더블데이트…

코이치로 : 밝게 살아야지, 안그래? 카스미도 그것을 위해 살아온 것 같으니까.

카스미 : 그래도… 그렇게 자연스럽게…

코이치로 : 토우야가 자연스럽게 그런 것을 알 수 있을거라 생각해?

카스미 : …

코이치로 : 그렇지?

토우야 : 어이, 뭘 그렇게 소곤소곤 이야기하는거야?

코이치로 : 아무 것도 아니야.

토우야 : …

카스미 : 그, 그것보다 아침에, 토우야의 반에서부터 웃는 소리가 들렸는데…

코이치로 : 앗, 그래 그래! 오늘 말야, 토우야가 아침부터 말이지…

토우야 : … 먼저 간다.

▲ 이 녀석이 친구 코이치로

카스미 : 앗, 토우야…

코이치로 : 에? 아~아, 토우야~ 미안, 이 이야기는 여기까지, 그럼!

카스미 : 으, 으응.

▲ 드디어 서브히로인 카스미가 나왔다

토우야 : …

코이치로 : 거참~ 그 정도는 말해도 괜찮잖아~

토우야 : 아앗, 성가셔! 달라붙지마!

코이치로 : 그래그래, 감정을 그렇게 나타내는 게 좋은거야. 안에서 숨기고만 있으면 속을 알 수 없으니까.

토우야 : … 너, 변했구나.

코이치로 : 그래, 토우야와 카스미가 변하게 한거야. 그러니까 이번엔 내가 토우야를 변하게 해줄 차례야.

토우야 : …

코이치로 : 나의 사랑의 힘으로…

토우야 : 바보.

코이치로 : 뭐 그런 말을… 앗, 그렇다. 오늘 말야, 지금부터…

토우야 : ?! 뭐야!?

코이치로 : 뭔데?

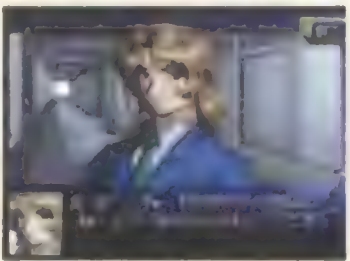
토우야 : 로, 로봇? 코, 코이치로, 어쨌든 여길 피해야…

코이치로 : 토, 토우야, 로봇이다, 로봇, 감동했어…거대로봇이라구…

토우야 : (그러고보니, 이놈은 로봇매니아였지…)

코이치로 : 그런가! 드디어 인류는 거대로봇을 완성한거야!

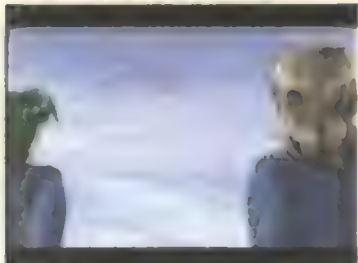
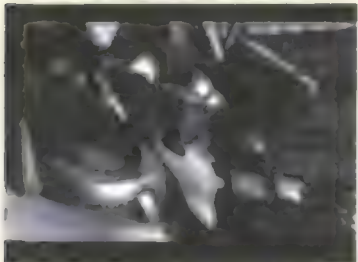
토우야 : 아냐, 그런 건 아닌 것 같아.

코이치로 : 내, 냉정한 놈… 그렇지만 눈앞에 있는 저것은…

토우아 : 확실히 눈앞에 있긴 하지. 하지만 그런 것보다도 일단 도망가자구!

코이치로 : 에이~

토우아 : 죽을거야? 빨리 오기나 해!

코이치로 : 아, 알았다구우… 앗!

▲ 무엇인가를 보고 놀라는 2명

▲ 하늘에서 무엇인가가 떨어진다!

▲ 학교에 불시착한 정체불명의 로봇!

▲ 뒤이어 나타난 또 하나의 정체불명 로봇

▲ 대치하고 있는 정체불명의 로봇 두 대

?? : 아퍼-어.

코이치로 : …아아… 눈 앞에 로봇이… 이, 이것은 하늘의 도움…? 내가 로봇에 타서 적들과 싸우라는 대우주의 의지?! 후후, 후후후후후후후…

?? : …?

코이치로 : 웃샤…

?? : 아-앗! 잠깐, 너! 뭘 할 생각이야?

토우아 : …어이.

?? : 앗? 이런 곳에 던지기 좋은 돌이… 좋아… 에잇!!

딱

코이치로 : 우웃… 다…당했다…

?? : 좋아!

토우아 : …어이! 사람의 위에 올라타놓고서는, 파이팅포즈를 취하는건 대체 뭐하는 짓이야!?

?? : 에?! 아, 아아… 미안!

토우아 : …정말… 대체 너는…

?? : …? 뭐… 앗, 위험해!

▲ 파일럿은 여자아이였다

▲ 로봇에 기어올라가고 있는 코이치로

(다른 로봇의 공격에 의해 대폭발이 일어난다)

토우아 : 아퍼… 대체 뭐가 일어나는 거야… 코이치로, 괜찮나…에? 코, 코이치로?! 어디간거야!? 설마… 방금 전의 폭발로…

어, 어이! 너, 저 로봇에 타고 있는… 거짓말이지, 왜 그 녀석까지 해를 입히게 한거야! 큿, 이대론… 이대론… 소중한 사람을 잃는 것은 싫어! 저 로봇이라면… 그렇지만, 내가 탈 수 있을까? 큿… 탈 수 밖에 없나… 내가… !! 어쨌든 하고 본다!

(로봇에 탑승하는 토우아)

토우아 : 어, 어떻게 움직이는 거지? 움직여! 움직여 줘! 응? 뭐, 뭐야? 이것을 만지는 것인가… 좋아.

(양 옆의 구슬에 손을 댄다)

토우아 : 일어섰다…?! 어째서 움직인 거지? 행동을 머리로 생각해서…? 다음은 어찌할까… 어쨌든 움직이도록 노력해볼까… 에? 움직였다… 이 녀석, 머리로 생각한대로 움직이는 것인가? 그렇군! 좋아, 이제부터…

▲ 쓰러진 로봇을 노리는 상대편 로봇

▲ 저는 마사키가 아니랍니다

▲ 토우아, 위기일발!

▲ 결국은 탑승한 토우아

제 1 화
방황과 착잡함의 일상

승리조건 : 적의 격파
패배조건 : ??

아군 : 의문의 기체 (토우아 LV 1)
적군 : 의문의 기체 (불명의 파일럿 LV 3)

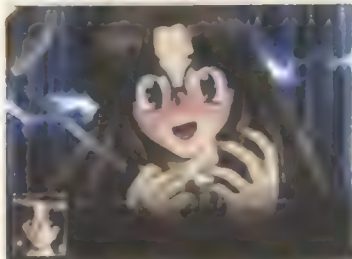
첫 전투인 만큼 적도 하나밖에 안되며 어려운 점도 없다. 초기 배치상 백어택은 무리이므로 사이드어택을 몇 번 먹여주어서 전투를 승리로 이끌도록 하자. 한턴한턴 아까 토우아에게 부딪힌 소녀가 전투에 대한 조언을 한다. 적의 에너지가 백 이하로 줄어들면 이벤트가 나오며 전투는 승리로 끝난다. 전투 후 토우아는 정신을 잃고 기절해버리는데….

◀ 정체불명의 아군유닛이 움직일 수 있는 범위

▲ 현재 사용할 수 있는 유일한 무기. 광검 제우레아

◀ 이얍!

자신의 방에서 정신을 차리고 일어나려는 토우야. 일어나려고 하다가 어지러운 느낌이 들어서 다시 자리에 쓰러지는데 때마침 토우야의 방에 들어온 카스미. 팬티바람의 토우야를 보고 깜짝 놀란다(왠지 남자와 여자가 바뀌었다는 느낌이 드는 이유는 뭐지?). 얼렁뚱땅 얼버무린 토우야. 이제 집밖으로 나가려하는데… 왼팔에 상처가 남아 있는 것을 알아차리고서야 아까의 로봇 난동이 꿈이 아니라는 것을 눈치채게 된다. 또 다시 묘한 느낌에 둘러 쌓여서 괴로워하고 있는 데 놀러온 것은 아까 죽었다고 생각한 코이치로! 오늘은 놀러가기로 약속한 4월 10일이라고 하며 빨리 준비를 하라고 한다. 깜짝 놀라는 토우야. 그럼 4월8일에서부터 중간의 2일은 어찌 된 것일까? 착잡함을 안고 준비를 다 한 채 밖으로 나가는데…

▲ 이런 뻔한 이벤트가…

▲ 순진한 카스미. 얼굴이 빨개졌다

▲ 살아있는 게 참으로 용한 녀석

????? : 카자미 · 토우야군이죠?
토우야 : 응?
????? : 아. 저는 수상한 사람이 아닙니다.
토우야 : …자신이 그런 말을 하는 사람은 신용할 수 없는데. 가자구. 코이치… 어라라?
????? : 우웅. 원지는 몰라도 베스트 타이밍이었던 것 같군. 조금 더 수고를 덜었어요…
토우야 : …무슨 의미지?
????? : 최근. 당신의 주변에서 무엇인가가 변하고 있지 않습니까? 친구들이 사라진다던가. 어제의 기억이 없다던가…
토우야 : 당신…?
????? : 오옷. 실례. 저는 폰젤 · 진 · 크라시오라고 합니다. 보시다시피. 자연스러운 전형적인 샐러리맨이죠.
토우야 : 나에게는. 유창하게 일본어로 말하는 외국인으로 보이는군요.
폰젤 : 그런 농담을… 앗. 그래그래. 오늘 온 이유는…
토우야 : 질질 끄는 것이라면 사양한다.
폰젤 : 당치도 않습니다. 제가 오게된 이유는… 어라? 확실히 이 쯤에 넣었을 터인데… 아아. 있다. 있다. …에.
토우야 : … 뭐야 그게?
폰젤 : 뭐냐면… '계약서' 입니다. 여기와 여기에 사인을 해주십시오.
토우야 : 어. 어이! 응? 갑자기 이상한 것이 보이는 것 같은…

▲ 수상한 놈이 토우야에게 접근한다

폰젤 : 아~아. 역시 당신 주변의 인과율이 변하고 있는 것 같군요.
토우야 : 네. 네놈의 짓인가?!
폰젤 : 당치도 않습니다. 저는 그저 당신을 구하러 온 정의의 사도입니다.
토우야 : 대체 무슨 의미인 거냐?!
폰젤 : 당신은 여기의 세계에 있어서는 안 된다는 것이지요. 그러니까 조화작용에 의해 사라져 가는 것입니다.
토우야 : 사. 사라져간다고…
폰젤 : 그대로의 의미. 딜리트(delete). 즉 영원히 소멸된다는 뜻입니다.
토우야 : 어. 어이! 뭔가 수가 없는거야?
폰젤 : 그럼 계약해주시겠습니까?
토우야 : 하아? 그것과 이것이 무슨 관계가 있다는 거야!?
폰젤 : 아. 그렇습니까. 그럼 사라지세요.
토우야 : 네. 네놈. 무슨 소리를…!!
아마토 : 나옹!
폰젤 : 오옷

폰젤 : 그러면 저 사람이 사라져 가는 것을 함께 보지 않겠습니까. 호오. 이번엔 당신 스스로 사라지고 있다는 것을 확실히 느끼고 있군요.
토우야 : 웃… 아. 알았어…
폰젤 : 응? 잘 들리지 않습니다. 요즘 귀의 상태가 나빠서… 오옷. 더 사라진 것이 보입니다.
토우야 : 알았다! 사인이든 뭐든 할테니까 멈춰 줘!

'딱'

토우야 : 어. 어라?
폰젤 : 계약 감사합니다.
토우야 : ???
폰젤 : 자아. 그럼 갈까요 ?
토우야 : 어. 어이. 조금 기다려!
폰젤 : 뭡니까? 지금의 계약을 파기할 수는 없습니다.
토우야 : 대체 뭐가 어찌 되가고 있는 거야? 조금 설명해줘!
폰젤 : 방금 전의 그것 말이겠죠? 당신의 근처에 인과율이 미친 결과. 당신의 생활을 시작으로 해서 당신 자신의 존재마저 변해가는 것입니다. 이미 어제는 당신의 어제가 아니고. 오늘도 당신의 오늘이 아니게 된 것입니다.
토우야 : ???
폰젤 : 즉. 당신만이 이 세계에서 단절된 존재라는 것입니다.
토우야 : ??????????
폰젤 : 음. 일단 타도록 하십시오.
토우야 : 어디에 갈 생각이지?
폰젤 : 후후. 후후후후후…
토우야 : 뭐가 그리 웃겨?
폰젤 : 아. 아무 것도 아닙니다. 하하하하… 목적지는 외곽의 바다공원입니다.
토우야 : ……
폰젤 : … 그런 눈으로 보지 말아주세요.
토우야 : … 글쎄.
폰젤 : … 그러실 거라면. 특별히 대해드리죠. 이 일본엔 "문"이 있는 곳이 그 곳뿐이니까.
토우야 : 뭐야 그게?
폰젤 : 우리들의 세계와의 연결점을 이야기합니다. 어쨌든 자세한 것은 안에서 이야기하겠습니다만.
토우야 : 알았어. 어쨌든 이제 갈 수 밖에 없는 것 같으니까 말이지.
폰젤 : 에에… 후후후후후후후.
아마토 : 나옹~

▲ 잡아버린 아마토

폰젤 : 앗. 미안합니다. 당신을 까맣게 잊고 있었습니다.
(잡고 있던 아마토를 놓아준다)
(그 후. 폰젤의 차를 타고 가다가 창밖을 보는 토우야)
토우야 : 코이치로…!! 방금. 내가 지나갔다…? 대체 어찌된 일이…아…
폰젤 : …저 인물이야말로 이 세계의 당신입니다. 여기에 있는 당신은 이미 저사람이 아니라는 말입니다.
토우야 : 그런 말해도 의미를 모르겠어… 게다가 코이치로 녀석. 교복이었다… 방금 전까지만 해도 평상복이었는데…
폰젤 : 불안정한 존재로서 당신이 여기에 있는 것이니. 이 세계의 사정은 틀릴 수밖에 없습니다. 그런 이유입니다.
토우야 : ?
폰젤 : 그렇군요… 당신이 살고있는 이 세계도 매일매일 일어나고 있겠지요? 색다른 상황으로 미래가 오고… 즉. 그것까지 불안정한 세계가 확장되어 갑니다. 그러나. 당신도 한번 생각해봤을 것입니다. 만약. 그때. 다른 상황이 일어났다면. 미래엔 어떻게 되어있을까 라고.
토우야 : 무엇을 말하는 거야?
폰젤 : 즉. 어떠한 상황으로 인하여 세계가 변화해 가는 이유가 생기며. 그 이유로 인해 세계가 변해서 이곳에 있는 것입니다. 그저 우리들이 생각하는 대로 되어있는 세계는 하나도 없습니다. 그런 생각들을 말하는 것입니다.

토우야 : …또 다른 세계가 몇 개 존재한다. 이런 것인가?
폰젤 : 예. 이 세계에서 '또 다른 장소'의 세계, 일어났다면 하는 생각에 근거한 세계가 있는 것입니다.
토우야 : 그렇지만 여기는…
폰젤 : 예. 당신이 있는 세계입니다. 그렇지만, 당신의 존재는 불확정하며 또 다른 가능성의 세계일 뿐이라는 소리입니다. 당신이 사라진 세계…
토우야 : 그러나, 난 지금도 여기에 존재하고 있다… 어떤 이유지?
폰젤 : 간단합니다. 당신은 더 이상 이 세계의 인간이 아니라는 말입니다.
토우야 : 하, 하아?
폰젤 : 정확하게는 이 세계와 관계가 없는, 새로운 세계의 인간이 된 것입니다. 우리들이 살고 있는 세계, 아카르디아라는 세계의…

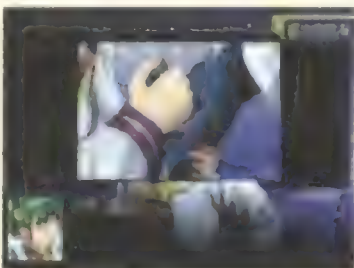
▲ 차를 타고 가며 보는 자신의 모습

제 2 화
이세계(異世界) 아카르디아

폰젤이 말하기를 다른 세계의 사람이었다가 아카르디아로 소환된 사람은 토우야를 포함해 8명이라고 한다. 아카르디아에서 109년전 데빗슈 박사가 중심에 있는 과학자집단이 일으킨 의문의 대폭발 〈제=오드의 공포〉가 지금부터 일어나는 모든 일의 시작이라고 하는데 (에반겔리온같다). 그것과 비슷한 반응이 3년전에 다시 일어났다고 하는 것이다. 즉, 악마와 같은 존재인 〈제=오드〉가 부활했다는 것이며, 이 모든 자신의 행동은 제=오드에 대항하기 위한 것이라고 하는데…

목적지에 도착해서 차에서 내리니 텐노지 아이라는 여자아이가 있는데 알고보니 그녀는 운동장에 떨어졌던 로봇의 파일럿!! 그러나 아이는 토우야를 기억하지 못한다(이것이 과거의 토우야가 지금과는 다른 세계의 사람이었다는 증거?)

▲ 아까 부딪쳤던 소녀와의 조우

▲ 토우야를 여자나 꼬시는 놈쯤 놈으로 본다

▲ 주사를 놓는다

텐노지 아이와 함께 아카르디아로 소환된 토우야는 유미르란 여자를 보게 되는데 그녀는 토우야의 선생님과 느낌이 비슷하다. 간단하게 인사를 나눈 후, 오즈발드라는 간신배같이 생긴 사람에게 성령기에 대한 설명을 간단히 들은 뒤 열혈바보 페인과 세리카 왕녀를 만나게 된다. 그렇게 서로 만나서 인사를 나누고 있는데 난데없이 테러리스트가 침입하게 된다.

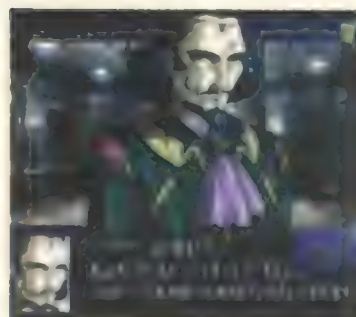
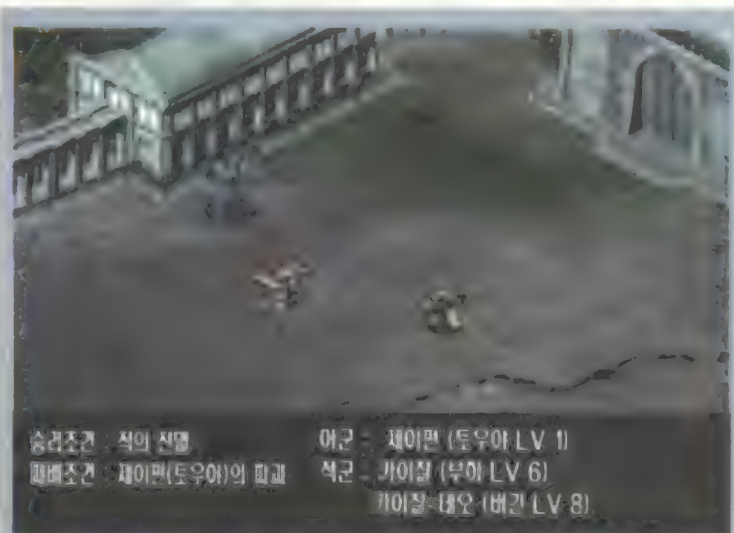
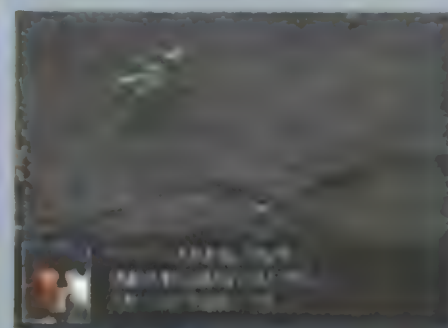
아이는 1화에서 등장했던 로봇인 제이펀으로 먼저 출격하고, 전투 테크닉이 미숙한 이유인지 또 다시 토우야에게 부딪히는 이벤트를 발생시킨다. 토우야는 과거에 자신이 탑승했던 때의 기억을 되새기며 아마토를 아이에게 맡긴 채 스스로 제이펀에 올라탄다. 전투다!

▲ 공주 알포리나

▲ 유미르 누님

▲ 간신배?

▲ 토우야의 세계의 선생님

승리조건 : 적의 전멸	아군 : 제이펀 (토우야 LV 1)
패배조건 : 제이펀(토우야)의 파괴	적군 : 카이잘 (부하 LV 6)
	카이잘=데오 (버긴 LV 8)

적은 두 대가 배치 되어있다. 그중 버긴이 타고 있는 카이잘=데오는 위치상으로 먼저 건드리기 힘드니 일단 놔두고, 부하가 타고 있는 카이잘부터 사이드어택으로 요리하도록 하자. 카이잘을 물리친 후 버긴의 카이잘=데오까지 물리치면 적의 원군이 나타난다. 적이 늘어나자 성령기에 타고 있지 않은 아이와 유미르가 위험하게 되고, 그러한 이들을 적으로부터 보호하느라 공격하지 못하는 토우야. 그러나 위기의 순간 혜성같이 나타난 크로비스와 아서의 활약으로 적군은 퇴각하게 된다.

▲ 의문의 유닛등장

전투가 끝나면 아까 부딪혔던 충격으로 인하여 토우야의 고양이, 아마토가 죽어가고 있는 것을 볼 수 있다. 이제 아마토를 살리기 위해 수술을 하게 된다. 밤 새 수술실 앞에서 아마토와의 추억을 되살리며 슬퍼하고 있는 토우야를 위로를 해주는 크로비스와 아서. 잠시 후, 수술이 성공적으로 끝났다는 소리를 듣고 기뻐하며 수술실 안으로 들어가는 토우야…

제 3 화
소녀의 결의

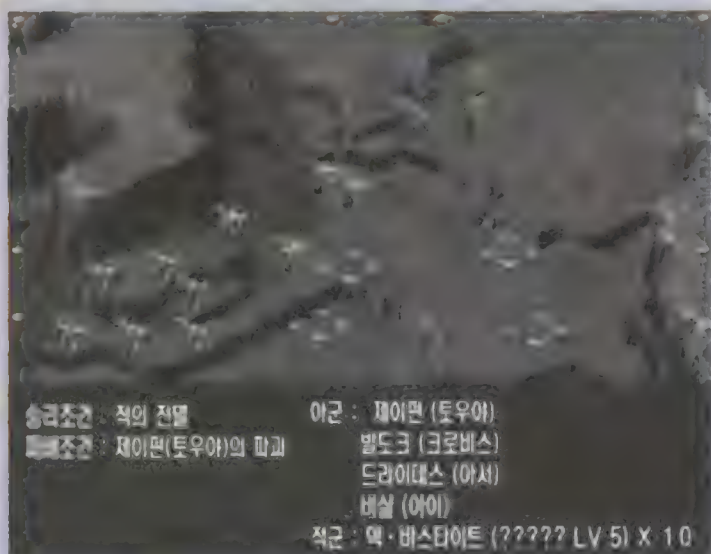
야마토의 수술이 무사히 끝난 것까지는 좋았는데 수술의 부작용인지 이 세계의 과학의 힘인지 아무튼 야마토는 말을 하는 고양이로서 다시 태어났다. 기뻐해야 할지 슬퍼해야 할지 난감한 토우야였지만 어쨌든 살아나서 다행이라고 생각한다.

기쁜 시간도 잠시. 알포리나에게 부름을 받은 토우야는 야마토와 함께 응접실로 가게된다. 거기서 기사 타이론, 릭스 왕자, 로디스 왕자와 첫 대면을 하게 되고, 그들과 함께 이 세계에 대해 간략히 이야기를 나누다가 적의 움직임이 수상하다는 보고를 받고 출동한다.

화제습득 : 일등학사수석 (용이로)

선택문 그대로 통과시킵니다
UP 아이의 신뢰도
Down 아서와 크로비스 신뢰도

선택문 공격합니다
UP 아이의 신뢰도
Down 아서와 크로비스 신뢰도

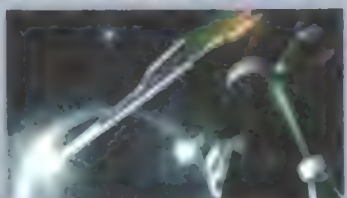
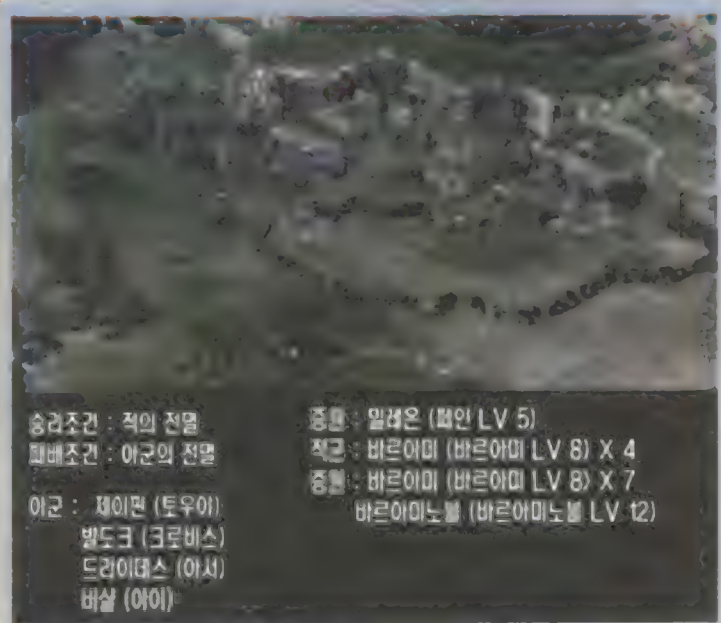
▲ 야마토에게 리본을 달아주는 알포리나

승리조건 : 적의 전멸
패배조건 : 제이펀(토우야)의 파괴
아군 : 제이펀 (토우야)
발도크 (크로비스)
드라이데스 (아서)
비실 (아이)
적군 : 맥·비스타이트 (????? LV 5) X 10

아직까지는 토우야를 제외한 모든 아군캐릭터가 NPC다. 그러므로 괜히 무리하지 말고 NPC들을 최대한 이용해서 적을 제압하도록 하자. 사실 가만히만 있어도 NPC들이 알아서 적을 물리쳐주는데, 이러면 얻는 경험치는 매우 적다. 3턴째에는 적의 증원군이 나오지만 괜히 말싸움만 하다가 하는 일없이 곧바로 퇴각한다.

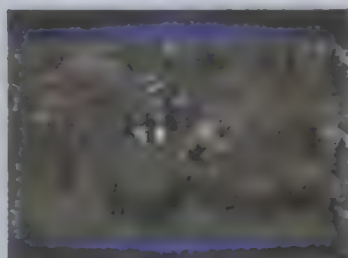
▲ 아이의 장거리공격

▲ 크로비스의 장거리공격

▲ 제그 3형제

▲ 비실의 초필살기

제 4 화
출격! 리버펜!!

승리조건 : 적의 전멸
패배조건 : 아군의 전멸
아군 : 제이펀 (토우야)
발도크 (크로비스)
드라이데스 (아서)
비실 (아이)
증원 : 맬케온 (페인 LV 5)
적군 : 바르아미 (바르아미 LV 8) X 4
증원 : 바르아미 (바르아미 LV 8) X 7
바르아미노블 (바르아미노블 LV 12)

드디어 이번 전투부터 토우야가 전투를 지휘하게 된다. NPC였던 동료 셋을 플레이어의 마음대로 조종할 수 있게 되는 것이다.

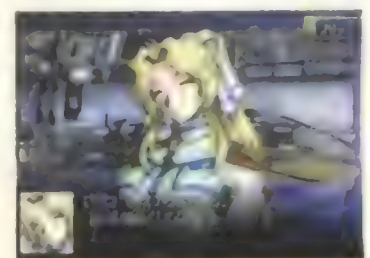
바르아미가 2대로 줄어들면 북쪽에서 적의 증원이 있다. 적의 증원과 동시에 페인이 동료로 들어온다. 지금의 페인은 비록 NPC이지만 매우 강력하므로 전투에 매우 많은 도움이 된다. 다시 바르아미가 3대이하가 되면 리버펜이 출격해서 주포로 바르아미들을 소탕하는 화끈한 이벤트가 있다.

▲ 전함 리버펜의 모습

▲ 바르아미는 생각보다 강하다

전투가 끝난 후 전함 안은 거의 축제 분위기다. 페인의 활약 덕분에 전투를 승리했다고 하자 굉장히 좋아하는 페인. 모두들 그러한 페인의 단순성에 감탄을 금치 못한다. 그렇게 좋은 분위기를 즐기고 있는데 갑자기 지상에서 뭔가 수상한 소리가 들리는데…

▲ 이사람의 이름을 절대 「페인」이라고 발음하지 맙시다

이번 인터미션부터 유니트개조가 가능하다. 돈을 차곡차곡 잘 모아둔 후 돈이 될 때 왕창 개조를 하도록 하자. 로봇대전과 달리 장갑과 HP만 개조를 할 수 있으니 너무 기대는 하지 않는 것이 좋다.

▲ 오퍼레이터 메아스코

제 5 화
은색 늑대

아까의 소리는 프람엘크성에서 나는 폭발음이었다. 철통같은 수비의 프람엘크성이 함락당한 것이다. 성 주위를 조사해보면 많은 지그림의 군대가 산재해 있다는 것을 알게 된다. 그렇기 때문에 여기서 계속 버티고 있을 수 없다. 비록 성에는 알포리나가 있다고 생각되지만, 어쩔 수 없이 일단 퇴각하기로 한다. 성으로 다시 쳐들어가기 위해서는 스텔스효과를 내야하는 데 그러기 위해서는 성지로 가야한다는 것이다.

그렇기 때문에 성지 쪽으로 가는 리버팬의 일행들이지만, 얼마 가지 않아 전투가 벌어지고 있는 장면을 목격하게 된다. 전투가 벌어지고 있는 곳으로 가보니 아카르디아 삼검기사중 하나인 은색 늑대 레듀스가 적들과 대치하고 있다. 도와주려 하였으나 정작 레듀스는 성령기를 적에게 빼앗기는 것을 염려하여 자신은 괜찮으니 먼저 도망가라고 한다.

선택문	출격을 주장한다
UP	페인과 세리카의 신뢰도
선택문	가만히 있는다
UP	아셔의 신뢰도
Down	페인의 신뢰도

선택을 무엇을 한다 할지라도 결국 여기서 레듀스를 도와주게 되어 있으니 부담없이 취향에 맞는 선택을 하도록 하자.

화제습득 : 은의 기사 레듀스 (페인)

전투 후, 알포리나가 무사하다는 것을 알고 안심하지만, 왜인지 오즈발드의 행동이 수상하기 짝이 없다. 그러한 오즈발드의 수상한 행동들은 카인과도 어떠한 연관이 있는 듯한데…

인터미션에 들어가면 드디어 이 게임의 참 재미! 이 게임의 하일라이트! 프라이베이트가 가능하다는 것을 알 수 있다. 이리저리 돌아다녀 보고, 전에 얻었던 몇 가지의 화제를 이용해서 신뢰도를 올리도록 하자. 3층의 식당에 가게되면 아이가 알포리나에게 줄 쿠키를 만들고 있다. 도와주면 아이의 호감도가 오른다. 그 외엔 처음이라 그런지 화제를 사용할 겨를도 없고, 특별한 이벤트도 없다.

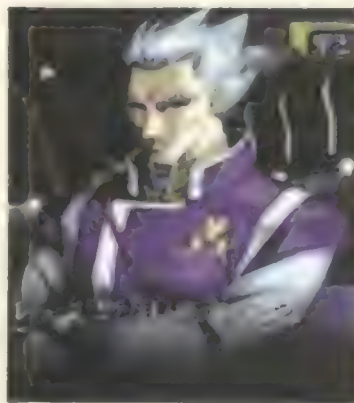
화제습득 : 이론의 세계론―? (세리카)

▲ 과연 은색 늑대답다

▲ 왕의 계승을 거부하고 성에서 뛰쳐나온 독태자 카인

승리조건 : 그리올 (슈테이니스)의 격파	
패배조건 : 제이민 (토우야)의 파괴	
아군 : 제이민 (토우야)	발도크 (크로바스)
	드라이데스 (아셔)
	엘레온 (페인)
NPC	라그레드 (레듀스 LV 20)
증원	비상 (아이)
	베일·어스틴 (카인)
적군	그리올 (슈테이니스 LV 16)
	병사 (덱·바스타이트 LV 8) X 6

NPC인 레듀스는 적을 거의 한방에 보내버릴 정도로 굉장히 강력하다. 레듀스에게 피니쉬를 빼앗겨서 레벨업이 늦어지는 사태가 없도록 바쁘게 움직이도록 하자. 2턴째 아이가 자신의 기체 비상을 타고 나오며 4턴째에는 지도 남동쪽에 알포리나 여왕이 타고있는 기체가 등장한다. 그것을 본 슈테이니스는 공을 세우기 위해 전투를 포기하고 남동쪽의 기체에 접근하지만, 5턴째에 등장하는 독태자 카인의 베일·어스틴의 강력함에 패배하여 도주한다.

▲ 은색 늑대 레듀스

제 6 화
검왕의 이름으로

벨네아의 가류드왕이 지그림군의 그라드와 일기토를 하고 있다. 1대1의 상황… 다른 사람은 절대 끼어들면 안된다고 하는 레듀스의 말에 따라 제3자의 입장에서 구경만 하기로 하는 리버팬의 일행들. 그러나 전세가 그라드에게 불리해지자 지그림의 병사가 가류드왕을 저격하려고 한다. 가류드 위기일발! 그러나 급작스럽게 나타난 가류드 왕의 딸 시엘이 그것을 저지한다. 어찌되었든 일기토는 깨어지고 마는데… 출격이다!

한편 전함 리버팬의 안에서는 오즈발드가 갑자기 이상한 행동을 보이며, 칼을 꺼내서 알포리나에게 다가간다.

전투 후에 정성 들여 만든 쿠키를 알포리나에게 가져다주지는 아이. 그러나 아이의 눈앞에 있는 알포리나는 죽어 있었다. (아마도 오즈발드?) 아이의 비명을 듣고 달려온 일행 모두 알포리나의 시체를 보고 절규한다.

화제습득 : 알포리나에 대해 (아이)

프라이베이트 모드에서 아이의 방으로 찾아가면 아이는 문을 열어주지 않는다. 그러나 방금 전에 얻은 화제인 「알포리나에 대해」를 이용하면 아이를 방에서 나오게 할 수 있다. 참고로 이 이벤트를 거치면 아이의 신뢰도가 「대폭」 늘어나므로 아이를 공략한다면 절대 놓칠 수 없는 이벤트다. 그외엔 특별한 이벤트가 없다. 그리고 이번 시나리오는 이상하게도 프라이베이트를 한번 종료한 후 다시 프라이베이트 모드에 들어 갈 수 있다. 한 번 더 프라이베이트모드를 시작하여 집도실로 가면 유미르가 지쳐서 쓰러지는데, 토우야가 유미르를 방까지 업어다 준다. 이 이벤트를 무사히 마치고 프라이베이트 종료를 하게 되면 유미르가 토우야의 방으로 찾아와서 고맙다는 말을 전해준다. (호감도 상승)

승리조건 : 적 10기 격파 또는 가류드&시엘을 맵의 안전장소까지 이동
패배조건 : 베센드루파 (가류드)의 파괴
알마리스 (시엘)의 파괴
재이편 (토우야)의 파괴

아군 : 재이편 (토우야)
발도크 (크로비스)
드라이데스 (아시)
밀레온 (페인)
비살 (아이)
NPC : 라그레드 (레듀스 LV 20)
베센드루파 (가류드 LV 33)
알마리스 (시엘 LV 18)
적군 : 그리올 (슈테이나즈 LV 16)
병사 (덕·바스티아트 LV 10) X 7
그란바이드 (엘리트병사 LV 10) X 2
그리올 (그라드 LV 30)

탈출시켜야하는 대상인 시엘과 가류드는 적들이 공격을 해도 결코 공격하는 일이 없다. 그러므로 그들을 이용해서 적들을 싹쓸이한다는 작전은 사용할 수 없고, 그들이 격파되지 않도록 호위하며 남동쪽으로 진행하는 호위하는 수밖에 없다. 진행하며 NPC의 진로를 방해하지 않도록 미리 NPC의 이동력을 확인해 두도록. 전투가 끝나면 카인이 리버펜에서 이탈해 버린다.

▲ 호쾌한 남자 크로비스

▲ 가류드왕과 그의 딸인 시엘

▲ 알포리나의 죽음

승리조건 : 밀레온(오즈발드)를 잡고 테러리스트도 멸살시키는 것
패배조건 : 재이편(토우야)의 파괴
밀레온(오즈발드)의 도주
밀레온(오즈발드)를 격파하는 것

아군 : 재이편 (토우야)
발도크 (크로비스)
드라이데스 (아시)
적군 : 아우저 (렌더 LV 16)
카이잠 (테러리스트 LV 10) X 3
카이잠 (키나리 LV 11)
카이잠 (로드 LV 11)
카이잠-테오 (베간 LV 12)
카이잠-테오 (레세 LV 12)
NPC : 밀레온 (오즈발드 LV 4)

크로비스의 기체인 발도크를 제외한 나머지 두 유닛은 그런대로 이동력이 좋은 편이기 때문에 그대로 오즈발드를 따라가면 3턴 째에 따라 잡을 수 있다. 오즈발드를 따라 잡으면 아이가 자신의 기체 비살을 타고 나와서 오즈발드를 죽이려하지만, 되려 선제공격을 빼앗기고 위기를 맞게 된다. 위기의 순간 리버펜에서 그대로 떨어지며 빌레온을 두동강을 내는 가류드… 너무나도 황당한 상황에 놀라는 일행이지만, 일단 뒷일로 미루고 적들을 먼저 전멸시키기로 한다. 이번 맵은 지형이 단순해서 적들을 유인해서 장거리무기로 공격하면 쉽게 클리어할 수 있다.

▲ 한 대만 쳐도 죽는다

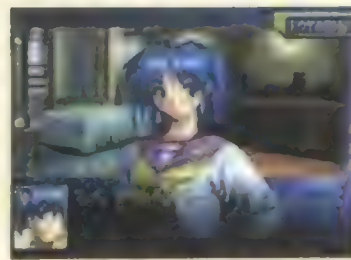
▲ 이런 식으로 적을 유인하라

제 7 화
슬픔의 저편에는

오즈발드가 밀레온(페인의 기체)를 타고 도주한다. 역시 알포리나 암살의 범인은 오즈발드인 것인가? 아무튼 도주하는 그를 잡아라! 세리카는 밀레온이 부서지는 날에는 페인이 가만히 있지 않을 것이라고 하면서 절대 부수지 말고 생포하라고 한다.

오즈발드는 마안(魔眼)의 성격을 가지고 태어난 사람이었다고 한다. 마안이란 선천적으로 태어날 때부터 가지고 있는 능력으로서, 감정에 치우치거나 어떤 사건으로 인하여 완벽하게 또 다른 이성이 나타날 수도 있는 악마의 성향이라고 한다. 그러나 갑자기 왜 마안의 성격이 발동한 것인가? 아무래도 오즈발드 마안의 발동과 카인은 어떠한 연관이 있는 모양이다.

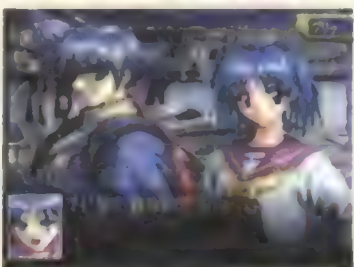
프라이베이트를 시작하면 아이가 토우야의 방으로 와서 알포리나를 주기 위해 만든 쿠키를 대신 먹어달라고 한다. 당연히 맛있게 먹어주고 나면 아이의 신뢰도가 상승한다.

이벤트가 끝난 후 방을 나와 토우야의 방 위쪽을 향해 가다보면 크로비스와 마주치게 된다. 토우야는 크로비스에게 아이와 있었던 일을 말하는데 그 말을 들은 크로비스는 호탕하게 웃으면서 토우야의 인생의 봄이라느니 알 수 없는 소리를 늘어놓고 가버린다. 도중에 세리카를 만났었다면 프라이베이트 종료시 세리카가 방으로 찾아오는 이벤트가 있다. 세리카의 신뢰도와 호감도가 올라간다.

▲ 분위기 좋은데 눈치 없게 들어오는 페일

▲ 인생 ENJOY~ 호쾌한 녀석

제 8 화
100년 전의 망령(전편)

갑자기 아이가 팀의 리더를 정하자고 하는데, 별 다른 생각이 없는 리버펜의 일행들은 그 주장에 찬성한다. 그렇다면 과연 누가 리더가 되는 것이 좋을까? 크로비스는 자신의 성격상 리더가 될 수 없다고 하면서 아서를 추천하지만, 아서는 넘버2일 때 빛을 발휘하는 캐릭터라고 하면서 절대 반대하는 아이. 그럼 대체 누굴 뽑자는 소리야? 결단력, 인덕, 전술테크닉을 모두 갖추고 있는 사람이 리더가 되어야 한다고 말하는 아이. 그 말이 나오기가 무섭게 페일이 자신만큼 그러한 조건에 맞는 사람이 없다고 말하다가 아이에게 한 대 얻어맞는다. 아이는 종합적으로 볼 때 자신이 리더가 된다고 해야하는데… 결국 우여곡절 끝에 아서의 추천으로 인해 토우야가 팀의 리더가 된다. 그리고 곧 결국 성지에 다다르게 되는데 …

▲ 아이의 초필살기 「아이짱 펀-치!」

▲ 바보 콤비, 페인과 아이

승리조건 : 적의 전멸
패배조건 : 아군의 전멸
아군 : 제이펀 (토우야)
발도크 (크로비스)
드라이데스 (아서)
비실 (아이)
NPC : 파라갈 (올레리 LV 11)
온센코안 (시우젠 LV 12)
적군 : 가드란 (셀 LV 10) X 6

2턴째에 페인은 자신의 새로운 기체 듀셀도프를 이용해서 리버펜의 해치를 억지로 열고 뛰어내린다. 착륙을 하긴 했는데 착지의 쇼크로 인하여 다음 턴이나 되야 전투에 합류한다. 적인 가드란은 생긴 것은 꼭 가자미같이 생긴 주제에 상당히 강하기 때문에 조심해서 집중공격을 받지 않도록 각개격파 해나가는 것이 중요하다.

▲ 올레리와 크로비스는 뭔가 썸씽이 있는 듯 하다

전, 후편으로 나뉘어져 있어서 인지 프라이베이트가 되지 않는다.

제 9 화
100년 전의 망령(후편)

리버펜의 일행들은 로아함장, 오퍼레이터 시스쿠, 왠지 남자보다 여자를 더 좋아하는 듯한 에미, 신관 이벨을 만나게 되고 여러 가지 이야기를 나누고 있는 도중 적군이 쳐들어온다.

▲ 모 게임이름과 비슷한 이름을 가지고 있는 시스쿠

화제습득 : 로디스와 시스쿠의 관계 (세리카)

적군인 라일은 자신이 〈제-오드〉이며 또한 100년전의 망령이라고 한다. 그의 마음에는 증오 같은 감정이 아니라 슬픔같은 감정만이 있을 뿐이었다. 하지만 적의를 품고 있는 것만은 명백하기 때문에 어쩔 수 없이 전투에 돌입한다.

▲ 전형적인 함장 스타일의 아저씨

아군 : 제이펀 (토우야)
발도크 (크로비스)
드라이데스 (아서)
듀셀도프 (페인)
NPC : 파라갈 (올레리)
온센코안 (시우젠)
적군 : 가드란 (셀 LV 12) X 2
레이오드 (라일 LV 30)
승리조건 : 가드란 (셀) 의 전멸
패배조건 : 제이펀 (토우야) 의 파괴

레이오드는 움직이지 않고 옆에 있는 가드란만 움직이니 레이오드에게 공격당하지 않도록 주의하며 가드란을 전멸시키도록 하자. 두 마리 다 물리치고 나면 라일과 토우야의 대결 이벤트가 일어나는데, 레이오드의 압도적인 파워앞에 일방적으로 당하는 토우야.

때마침 어디선가 나타나는 흑색의 기체. 제이펀이 전투불가가 된 이상 앞 뒤 안 가리고 그 기체에 타는 토우야. 그러나 아무리 노력해도 기체는 움직이지 않는다. 속수무책으로 당하고 있는 토우야 앞에 나타난 아이는 그 기체는 2명이서 힘을 합해야만 기동할 수 있다고 하며 재빨리 흑색의 기체에 탄다. 아이와 토우야의 두명의 힘으로 드디어 기동이다! 흑색의 유닛의 강력한 힘 앞에 라일은 결국 도망가고 만다.

▲ 토우야는 라일의 상대가 되지않는다

흑색의 기체의 이름은 라이블레이드. 어째서 라이블레이드가 토우야의 앞에 나타났는지는 아무도 알지 못하지만 일단은 사용할 수 있으니 최대한 사용해보자고 하는 세리카.

여기서 잠시 의문점 하나. 〈제-오드〉는 100년 전의 인간들인데 어떻게 지금 나타난 것일까? 이벨신관은 죽은 자가 부활한 것 같은 간단한 문제가 아니라 「그 시대에서 이 시대로 왔다」고 한다. 즉 타임슬립을 한 것이다. 그 외에 확실한 것은 아무 것도 알아내지 못하고 실망하는 리버펜의 일행들…

성지에 온 김에 유미르의 초대를 받는 토우야는 유미르와 함께 크라시오의 집으로 가게 된다. 여기서 팔디아라는 여성을 만나게 되는데, 이 여성은 토우야와 아이를 이 세계로 데려온 폰젤의 아내다. 뒤이어 멜비라는 이름의 딸을 보게되는데, 그녀는 야마토가 매우 맘에 든 모양이다.

이번 시나리오도 리버펜에 있는 것이 아니라서 프라이베이트는 불가.

▲ 이 사람이 폰젤(!)의 아내

▲ 폰젤과 팔디아의 딸 멜비

▲ 사실은 암살씬

▲ 이 여자가 저널리스트 마키

승리조건 : 제이펀(토우아)이외의 기체의 파괴	NPC : 발도크 (크로비스)
패배조건 : ???	드라이데스 (아서)
	듀샐도프 (제인)
	비살 (아이)
아군 : 제이펀 (토우아)	패리갈 (올레리)
	혼센코완 (사우전)
	몰스턴 (멜비)

제 10 화
편안하지 않은 휴일

멜비가 귀에 대한 테러(즉 시끄러운 소리를 내기)를 해서 토우야의 잠을 깨운다. 어쩔 수 없이 일어나는 토우야. 일어나서 밥을 먹으려 식당으로 가니 언제 왔는지 아이가 와서 밥을 먹고 있었다. 밥을 다 먹고 로디스와 이야기하고 있는데, TV에서 라이블레이드와 레이오드의 전투씬(9화의 전투)이 뉴스로 보도되고 있었다. 이것을 취재한 사람은 마키라는 여성 저널리스트로서, 제인이 '누나' 라고 부르는 사람이었다. 어쨌든 그런 상황이 대중에게 보여서 이득될 건 하나도 없으니 다음부터 조심하기로 하고 밖으로 나가는 토우야. 우연히 길거리에서 수련하는 레듀스를 보게 되고, 그에게 칼 다루는 법을 배우게 된다(그런데 노상에서 진검 수련을 하는 녀석들은 대체 뭐란 말인가…). 레듀스가 잠시 자리를 비운 사이, 도리스라는 여성이 와서 토우야를 꼬신다. 당황하여 경계를 늦춘 토우야를 끌어안는 척하며 암살을 노리는 도리스! 그러나 다행히도 지나가던 뚱보아저씨의 등장으로(사실은 리버펜의 일원 데로크) 간신히 목숨을 부지한다. 이번 전투는 실제상황이 아니라 시뮬레이터, 즉 가상의 전투이다. 동료끼리 서로의 실력도 확인할 겸 싸우는 것일 뿐이다. 그러나 이 모의전투에서 마지막까지 살아남으면 동료들의 신뢰도가 올라간다. 그러니 초반엔 도망 다니다가 마지막까지 살아남은 기체에게 친절하게 피니쉬를 먹여주도록. 전투가 끝나면 아이가 한번 더 하자고 하는데 최대 3번까지 모의전투를 할 수 있다.

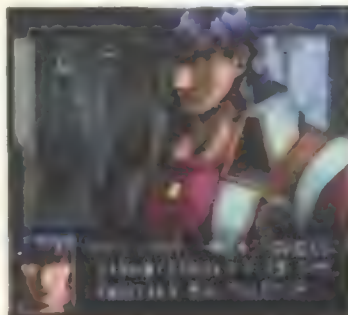
역시 이번 시나리오도 프라이베이트가 되지 않는다.

▲ 우라이펀을 두들겨서 잠을 깨우기

▲ 저는 칼의 초보예요

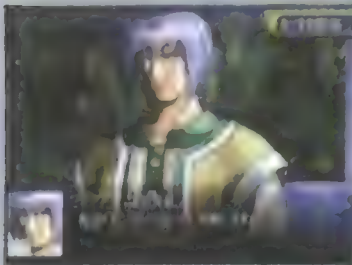
▲ 난데없는 러브씬?

제 11 화
조용한 일정

다른 일이 벌어지지 않는 게 신기할 정도로 여자가 많은 집에서 이틀을 지낸 토우야. 심지어 크로비스에겐 「양손의 꽃」을 가지고 있는 부러운 녀석이라는 소리마저 듣는데… 아무튼 그게 중요한 것이 아니고, 폰젤이 토우야들의 세계에서 한명 더 소환했다고 하는데, 그사람은 다른 아닌 카스미! 그러나 소환시 약간의 실수로 인해 이상한 곳으로 소환되었는데… 그 이상한 장소는 포인트203-16 바르아미 다수 출현구역. 카스미가 위험하다. 그녀를 구출하러 리버펜 발진!

▲ 토우야를 플레이보이로 보고 있다

승리조건 : 적의 전멸
패배조건 : 아군의 전멸

아군 : 제이핀 (토우야)
밸도크 (크로비스)
드라이데스 (아서)
듀셀도프 (페인)
비살 (아이)
페리갈 (올레리)
온센코완 (시우센)
적군 : 바르아메 (바르아메 LV 13) X 3
바르아메 (바르아메 LV 12) X 3
바르아메 (바르아메 LV 11) X 2
바르아메 (바르아메 LV 10) X 3

비록 적의 숫자가 많기는 하지만 이쪽도 전에 비하면 숫자도 많아졌고 레벨도 높아졌으므로 그다지 걱정할만한 적들은 아니다. 역시 페리갈이라던가 비살같이 방어력이 낮은 유닛이 집중공격을 받지 않도록 주의하면 문제될 점은 없는 전투다.

▲ 바르아메에게 쫓기는 카스미

▲ 카스미를 구해준 베론스트 · 뷰로

전투가 끝나고 나면 아이와 올레리가 둘(토우야와 카스미)은 무슨 사이냐고 심문한다. 애인사이라고 하면 카스미의 호감도가 확 올라감과 동시에 아이의 호감도가 뚝 떨어진다. 반대로 보통의 친구라고 말하면 카스미의 호감도는 떨어지고 아이의 호감도가 올라가게 된다. 카스미는 이 게임을 통털어 가장 호감도를 올리기 쉬운 여성이기 때문에 이번 선택은 보통의 친구사이라고 하는 것이 좋다.

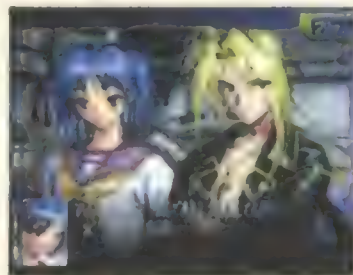
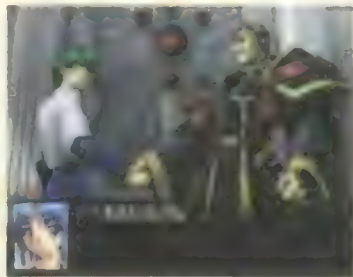
오래간만에 프라이베이트가 가능하다. 기쁜 마음으로 프라이트베이트를 시작하면 아이가 토우야를 찾아와서 카스미에 대해 물어보고 싶은 것이 있다는데… 이야기를 하고 나면 아이의 호감도가 올라간다. 그 후 아이의 방으로 가면 버드와 아이가 카메라에 대해 이야기를 나누고 있는데, 「계속 가까이 가서 듣는다」와 「그냥 말을 건다」의 두 가지의 선택이 나온다. 여기서 말을 걸지 않으면 아이의 신뢰도가 떨어지므로 주의.

화제습득: 지그릴장병기의 부품 (세리카)
카스미와의 만남 (카스미)
유이로에 대하여 (유이로)
독서에 대해 (아서)

드디어 카스미도 성령기에 타게 될 것 같다. 여러 가지로 회의 끝에 대강의 두 팀으로 나뉘어 졌는데 아직 토우야가 갈 팀을 정하지 않았다. 본진과 행동한다와 요크해방에 참전한다의 두 가지로 나뉘는 데 「본진과 행동한다」를 선택하면 아이의 신뢰도가 떨어진다. 반대로 밑의 「요크해방에 참전한다…」를 선택하면 엉뚱하게도 페인의 신뢰도가 올라간다(!). 아무튼 성지에서 벗어나서 목적지를 향해 가는 리버펜.

이번 시나리오는 신기하게도 인터미션이 두 번 실행된다. 그 말인즉 프라이베이트도 두 번 가능하다는 뜻. 프라이베이트를 시작하면 야마토가 방에서 없어져 있다. 어디로 가있을까?

밖에 있을 것이라고 판단하고 밖으로 나가보니 올레리가 야마토를 엄청 귀여워 해주고 있다. 역시 사람은 겉만 보고 판단하면 안 된다… 아무튼 이 이벤트 후 올레리의 호감도가 상승한다.

화제습득 : 과거의 올레리 (올레리)
크로비스의 제순 (크로비스)
3년전의 일 (세리카)

▲ 안심하는 아이

▲ 작전이 무사히 되도록!

제 12 화 시작의 화살

요크 해방을 위해 돌아온 토우야 일행. 해방군의 일행들은 가류드왕이 돌아온 것이 대단히 기쁜 듯… 이번 전투는 토우야의 제이핀을 제외하고 딱 2기만 출격할 수 있다. 신중히 선택하도록 하자. 이번 전투는 강력한 NPC인 은색 늑대 레듀스가 도와주니 숫자가 적다고 해도 무리는 없을 것이다.

NPC : 라그레드 (레듀스 LV 20)
적군 : 그리올 (슈테이나즈 LV 16)
덱 · 비스타이트 (병사 LV 13) X 6
그란바이드 (병사 LV 13)
승리조건 : 5턴간 레드라인을 사수하는 것
패배조건 : 레드라인에 적의 침입
아군의 전멸

적의 전멸이 목적이 아니다. 경험치를 많이 얻지 못하는게 조금 아깝지만 레드라인 근처에 자리를 잡고 반격을 하는 것이 이번 전투의 최고의 전술이다. 2턴째에 레드라인 근처에 폭탄이 있다는 것을 눈치채지만 성령기로서는 어찌 할 수 있는 방법이 없다. 걱정하고 있는 가운데 가류드왕의 동료 가르나(할아버지)가 나와서 폭탄제거는 자신들에게 맡기고 레드라인 사수에 힘쓰라고 한다. 이제 폭탄에 대한 일은 안심하고 레드라인을 지키도록

하자. 다음 턴, 가르나들이 폭탄을 제거하는 것을 슈테이니즈에게 들켜서 설치된 3개의 폭탄 중 하나를 제대로 처리하지 못한다. 결국 가르나는 폭탄의 피해를 최소한으로 줄이기 위해 자신의 몸을 날리는데… 토우야는 가르나 할아버지를 구하지 못했다는 죄책감에 시달린다.

아무튼 이번에도 프라이베이트 불가.

제 13 화
흔들리는 마음

한 편, 성을 사수하고 있던 크로비스들은 적의 많은 숫자 앞에서 고전을 면치 못하고 있었다.

승리조건 : 6턴까지 제이펀(토우야)가 파괴되지 않는 것
패배조건 : 제이펀(토우야)의 파괴

아군 : 발도크 (크로비스)
드라이아스 (아서)
파리갈 (올레리)
온센코완 (시우첸)
셀핀 (세리카 LV 10)
적군 : 덱·비스타이트 (병사 LV 14) X 6
그란바이드 (엘리트병사 LV 15) X 4
증원 : 헤스디어 (엘리트병사 LV 16) X 5
NPC증원 : 바인·다가 (메리사 LV 15)

세리카의 셀핀은 아군 기체 수리가 가능한 좋은 기체이므로 유용하게 쓰도록 하자.

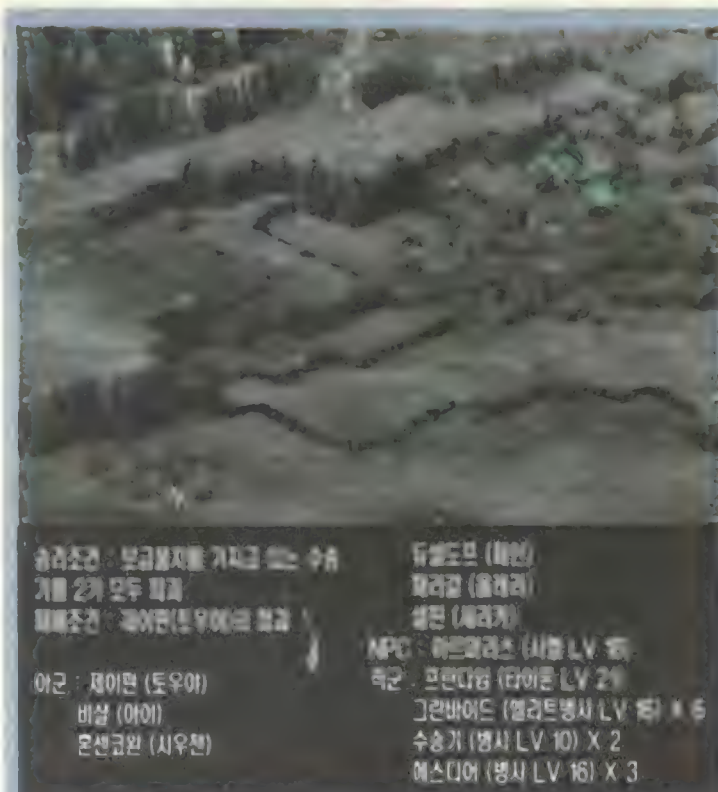
3턴째에 적의 증원, 4턴째에 12화에서 등장한 토우야일행이 원군으로 등장한다. 5턴째에는 메리사의 바인·다가가 등장! 엄청나게 강하게 생긴 겉모습과는 달리 능력은 평범하므로 안심하고 싸우도록 하자. 헤스디어는 공격범위가 상당히 넓으므로 주의. 6턴 째에 메리사 퇴각과 동시에 가류드왕의 성 제압이 완료된다. 그 사실을 알게 된 적군 모두 전의를 잃고 퇴각한다.

취재를 위해 리버펜에 몰래 들어온 마키는 실수로 배불뚝이 아저씨 데목크씨에게 들켜버리고 만다. 한 편 시우첸은 아까 등장했던 메리사에 대해 여러모로 생각을 하는데… 아무래도 시우첸의 과거 애인이었다는 사람이 메리사인 모양이다.

이번 시나리오도 리버펜에서 벌어지는 상황이 아니므로 프라이베이트 불가. 이번 인터미션부터 유닛개조를 3번 더 할 수 있다.

제 14 화
최후의 기사

카스미는 본격적으로 성령기에 탄다는 의지를 굳혔다. 걱정하는 토우야이지만 아이는 카스미에게 기본테크닉을 전수시켜주었으니 안심하라고 한다. 그 말을 들은 토우야도 더 이상 반대하지 않고 대신 무리만 하지 말라고 하며 허락한다(…그런데 어째서 카스미가 이 녀석의 허락을 받아야만 하는 거지?). 이번에도 시간을 다투는 중요한 일이 두 가지가 있어서 어쩔 수 없이 팀을 나누는데 본진강습부대엔 가류드, 레듀스, 크로비스, 아서 등이 있으며, 치중대 기습부대에는 시엘, 아이, 올레리, 시우첸, 레인, 세리카 등이 소속되어 있다. 토우야는 유미르의 추천대로 치중대 기습부대에 가세하기로 한다.

결국 토우야 일행은 적들을 기습하는데 성공하지만… 적들 가운데 삼검기사중 하나(즉, 아군)인 타이론이 껴있다. 우리를 배신한 것인가? 타이론은 그러한 궁금함에 대해 한마디도 해명하지 않고 공격해온다.

승리조건 : 보급물자를 가지고 있는 수송기를 2기 모두 파괴
패배조건 : 제이펀(토우야)의 파괴

아군 : 제이펀 (토우야)
비샬 (아이)
온센코완 (시우첸)
듀엘도므 (레인)
파리갈 (올레리)
셀핀 (세리카)
NPC : 아르페리스 (시엘 LV 16)
적군 : 프란다임 (타이론 LV 21)
그란바이드 (엘리트병사 LV 16) X 6
수송기 (병사 LV 10) X 2
헤스디어 (병사 LV 16) X 3

시엘은 레듀스만큼 강하지 않으므로 그녀만 믿으며 각개격파를 해나가는 것은 불가능하다. 적들도 지금까지의 적에 비하면 꽤 수준이 높으므로 무작정 쳐들어가기보다는 기다렸다가 오는 적들은 하나씩 격파해 나가는 참을성 있는 전투를 펼쳐나가자. 타이론과 시엘의 전투시 대화이벤트가 있으며 프란다임(타이론)의 HP가 100정도로 떨어지면 타이론은 퇴각한다.

▲ 타이론의 배신?

그리고 수송기를 폭파시켜보면 속은 텅텅 빈 더미라는 것을 알 수 있다. 이때부터 승리조건이 이 전선으로부터 탈출(북쪽으로 이동) 또는 적의 전멸로 바뀐다. 이 때 도망치지 않고 레벨업을 위해 모든 적을 전멸시키는 것도 상당히 좋은 방법이다.

전선을 무사히 빠져나온 후 프람엘크성으로 가보니 무슨 일인지는 몰라도 카스미가 성령기 올베스트에 타고서 성 위에 올라가 있다. 무슨 일일까? 이유를 들어보니 카스미의 공격에 그라드가 타고 있는 그리올이 폭발해서 그라드가 죽었다는 것이다. 처음으로 사람을 죽였다는 죄책감이 큰 듯… 카스미의 위로는 아이에게 맡기고 기다리기로 한다. 그렇게 카스미가 기운을 낼 때까지 기다리고 있는데, 다행히도 그라드 경이 살아 있다는 소식을 듣게 된다. 카스미는 그라드경에게 사과를 하고 그라드경은 사과받을 일도 아니며 카스미는 훌륭히 맡은 바를 해냈다는 것이다. 그에 카스미는 힘을 내고 전선에 복귀하게 된다.

역시 이번에도 프라이베이트는 불가.

▲ 삼각관계의 두 명

제 15 화
청산된 과거

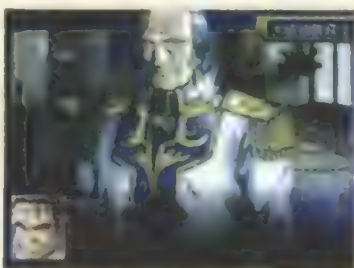
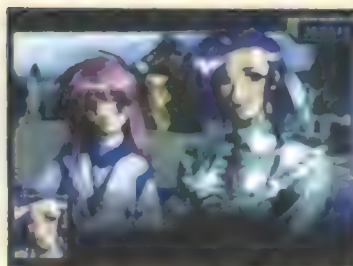
리버펜의 일행들은 브릿지에서 장래의 행동과 그라드경의 대책에 대해 진지한 회의를 하고 있는데 정작 리더라고 선발된 토우야는 카스미와 5층의 전망실에서 데이트를 즐기고 있다(참 대단한 놈이다). 콜넬 마을에서는 적의 장기병 반응이 보이는데… 적들이 눈앞에 있는데 그냥 지나칠 수는 없다. 출격이다!

승리조건 : 적의 전멸
패배조건 : 제이펀 (토우야)의 파괴
적군 : 그리올 (슈테이니즈 LV 19)
그란바이드 (엘리트병사 LV 17) X 10

이번 전투는 카스미와 토우야를 제외하고 6기만 출격시킬 수 있다. 신중히 생각해서 출격하지 않는 캐릭터 하나를 선택하자. 2턴째에 승리조건이 북쪽으로 향하는 그란바이드의 파괴로 바뀐다. 적들을 잘 살펴보면 단 한기가 북쪽을 향하고 있는데, 이녀석만 물리치면 이번 시나리오는 클리어하는 것이다. 그란바이드와 거리가 상당히 떨어져 있으므로 빨리 잡지 않으면 클리어 하기 힘들다. 참고로 카스미의 올베스트는 기체 보급이 되는 몇안되는 기체 중 하나이므로 세리카의 셀펀과 함께 백업으로 120% 활용하도록 하자.

전투가 끝나고 콜넬마을 안으로 들어가면 그라드의 아내 도라와 딸 크루루를 볼 수 있다.

화제습득: 세리카의 팩처 (크루루)

간만에 프라이베이트를 즐길 수 있다. 간만에 원하는 대로 돌아다니자. 2층의 구석에 유미르가 쓰러져 있는데, 그대로 방치해두지 말고 의사 가본에게 데려다 주면 호감도와 신뢰도가 상승

▲ 타이론도 마안인 것인가?

▲ 아카르디아엔 미녀만 살고 있나보다

한다. 그 외에는 특별히 이렇다 한 이벤트가 없으므로 그냥 돌아다니면서 ○버튼 연타를 이용해서 열심히 신뢰도를 올리도록 하자.

제 16 화
버스트 플라나

이제 콜넬 마을에서의 볼일도 끝나고 다시 프람엘크성으로 돌아온 리버펜. 할 일도 없이 편히 쉬고 있노라니 라일의 레이오드가 쳐들어온다. 토우야는 라이블레이드로 대응하려고 하지만 조정이 아직 끝나지 않았다는 이유로 완강히 말리는 세리카. 하지만 라이오드의 강력한 힘에 대항할 수 있는 성령기는 라이블레이드뿐. 별 다른 수 없이 라이블레이드를 내보내기로 하지만, 파트너 역으로는 세리카가 들어가기로 한다.

승리조건 : 베이오드 (류젤)의 HP가 70% 이하가 되는 것
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴
아군 : 라이블레이드 (토우야, 세리카)
온센코완 (시우첸)
드라이데스 (아샤)
벨도크 (크로비스)
[illegible] ([illegible])
[illegible] ([illegible])
올베스트 (카스미)
듀셀도프 (파인)
NPC : 베센드루퍼 (가류드 LV 33)
적군 : 베이오드 (라일 LV 30)
가드란 (셀 LV 20) X 3
가드란 (셀 LV 18) X 5

4턴째에는 베이오가 바인·다가를 타고 토우야들에게 도전한다. 6턴 째에는 요크를 위해 일어선 용기 있는 병사들이 나오지만… 레이오드에게 모두 한방에 나가떨어진다. 레이오드에게 하나씩 죽어가는 무고한 생명들… 그러한 아비규환을 보며 분노하는 토우야에게 버스트·플라나 현상이 나오게 된다. 버스트·플라나 현상이란 성령기 탑승자의 격한 감정에 맞춰서 플라나, 즉 탑승자의 정신력도 크게 증가하는

▲ 분노의 토우야

현상을 말한다(마장기신을 해본 사람이라면 알 것이다). 라이오드에게 돌진하는 버스트 플라나 상태의 라이블레이드… 하지만 제대로 힘을 발휘하기도 전에 베룬스트가 와서 라일을 끌고 같이 도망가버린다. 전투 후 플라나를 모두 써버린 토우야는 죽음의 문턱까지 가게 되나 세리카의 키스(플라나를 불어넣어주는 효력)로 토우야는 겨우 살아나게 된다.

▲ 마장기신이라는 게임에도 이런 이벤트가 있었다지

한 편 성안에서는 시엘의 목숨을 노리는 타이론이 보인다. 시엘은 위기에 몰리지만 급하게 달려온 레듀스 덕분에 살아나게 되고, 타이론은 레듀스와 결투를 하게 된다. 짧은 일격의 승부 후, 레듀스에게 패배한 타이론은 제정신을 차린다.

프라이베이트시 카스미에게 세리카와 키스한 것에 대해 이야기하면 새로운 화제를 습득하게 된다. 유미르에게 가면 토우야는 어떤 여자가 좋으냐고 묻는데 「사랑한다면…」이라고 대답하면 유미르의 신뢰도가 상승한다. 그 외엔 역시 특별히 나열할 만한 이벤트가 없으므로 그냥 돌아다니도록.

화제습득 : 퍼스트키스? (카스미)

▲ 레듀스의 승리

승리조건 : 적군의 전멸	카이잘-데오 (레제 LV 20)
패배조건 : 아군의 전멸	카이잘-데오 (도리스 LV 21)
	카이잘-데오 (버긴 LV 20)
아군 : 파트너 된 캐릭터의 유닛을 제외한 모든 유닛 출격 가능	카이잘-데오 (카나리 LV 18)
	카이잘-데오 (로드 LV 18)
적군 : 하우저 (렌디 LV 22)	증원 : 베일·어스틴 (카인 LV 18)
하우저 (고우 LV 21)	돌 (브레인·코어 LV 16) X 4

적들은 모두 이름난 파일럿이기는 하지만 그들이 타고 있는 유닛은 기껏해야 초반 등장 유닛인 하우저와 카이잘-데오 뿐이다. 이쪽은 간단히 처리할 수 있지만 문제는 2턴째에 등장하는 카인이다. 같이 나오는 돌들도 꽤나 강력하니 뒤에서 공격당하지 않게 견제하며 싸우도록 하자. 5턴째에는 크루투가 성령기 플스틴을 타고 나와서 토우야들을 도와준다. 카인을 쓰러뜨리면 돌들도 모두 퇴각하므로 카인을 쓰러뜨리기 전 최대한 돌들을 많이 학살하여 경험치를 얻도록 하자.

제 17 화
다음에 오는 자

토우야는 거리를 걷다가 깡패에게 걸린 한 여성을 구해준다. 그녀의 이름은 샬. 그녀는 자신이 〈제=오드〉의 일원이라는 것을 밝힌다. 그러며 계속 토우야에게 〈제=오드〉에 대한 생각을 물어보는 등의 이야기를 나누다가 물속에서 튀어나온 유닛을 타고 가버린다. 라이블레이드 출격이다! 그러나 세리카만 라이블레이드에 타는 것에 불만을 느낀 아이는

▲ 여자 복터진 토우야. 4인중에 파트너를 골라라!

세리카만 맘대로 타게 하지 말고 메인 파일럿인 토우야에게 파트너를 정하라고 한다. 곧 이어 파트너 선택화면이 나온다. 다른 사람도 선택할 수 있지만 필자는 여기서 아이를 선택하였다.

이번 시나리오부터 메리사가 성령기 아하디를 타고 전투에 참전한다.

▲ 물위를 걷는 여자 샬

▲ 데빗슈박사의 등장인가?

토우야는 계속 싸우겠다고 우기는 크루투를 설득한다. 한 편 토우야들이 전투하고 있을 때 다른 적들에게 습격을 받은 로디스는 다행히도 살아있는 듯 세리카에게 치료를 받고 있었다. 로디스는 앞으로 이런 일이 또 일어날지도 모르니 자신이 주인없는 제이편을 타겠다고 한다.

인터미션에 들어가면 프라이베이트가 있을 자리에 파트너 변경이 생긴 것을 알 수 있다. 지금의 파트너에 질렸다고 생각되면 바꿀 수 있다.

▲ 〈제-오드〉의 기체 고데리우스

제 18 화
잊혀지지 않는 배반자

역시 데빗슈박사는 살아 있었다. 리버펜의 동료들에게 도전을 하는 데빗슈. 토우야는 도발을 참지 못하고 출격한다.

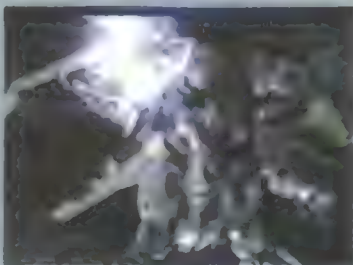
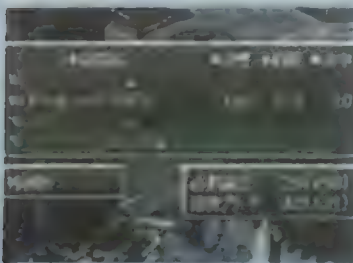
승리조건 : 고데라우스 (데빗슈)의 HP가 50%이하로 되는 것
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴

적군 : 고데라우스 (데빗슈 LV 32)
출현 : 아우저 (렌더 LV 22)
아우저 (고우 LV 21)
카이잘-데오 (레세 LV 20)
카이잘-데오 (도리스 LV 21)
카이잘-데오 (버긴 LV 20)
카이잘-데오 (키나리 LV 18)
카이잘-데오 (륜드 LV 18)

이번 시나리오는 총 7기가 출격할 수 있으므로, 빠지는 캐릭터 하나를 잘 생각 한 후 결정하도록 하자. 3턴 째에 적의 증원군이 나온다.

이번 스테이지는 고층건물사이에서 벌어지는 시가전이라서 상당히 지형의 제약을 받는다. 그렇기 때문에 먼저 공격하려가면 불리하므로 기다렸다가 적들이 사정거리 안으로 들어왔을 때 치는 것이 좋다.

▲ 이것이 바로 신검 다이호존!

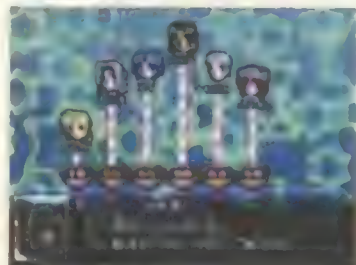
5턴 째부터 라이블레이드의 전용 신검인 타이호존을 사용할 수 있게된다. 타이호존의 위력을 본 데빗슈박사는 퇴각하고… 남은 것은 잔챙이들 뿐. 이때부터 적의 전멸로 목적이 바뀐다.

▲ 무기가 많이 추가되었다

전투가 끝나면 크루루는 아까처럼 억지로 싸운다고 떼를 쓰지 않고 모두를 위해서 싸우겠다고 한다. 그녀의 확고한 의지를 알게 된 토유야. 드디어 크루루를 정식동료로서 인정한다.

인터미션 화면을 보면 파트너 체인지 외에도 오래간만에 등장하는 프라이베이트 등 메뉴가 늘어났다. 프라이베이트를 시작하면 카스미가 토우야의 방으로 찾아와서 자신들이 싸우고 있는 이 전투가 과연 올바른 것인가에 대해 질문을 한다. 토우야는 전쟁에 옳고 그른 것은 없다고 하며 지금의 자신들이 싸우는 이유는 이런 의미 없는 전쟁을 빨리 끝내기 위한 것이라고 한다. 이에 납득하고 자신의 방으로 돌아가는 카스미…

유미르의 방으로 가면 세리카가 유미르의 방에서 나오는 것을 목격할 수 있다. 그녀는 왜인지 토우야를 보자마자 도망가고 방 안으로 들어가니 유미르는 이유를 말하려 하지 않는다. 여기서 유미르를 믿고 있으니까 무엇을 하든 안심할 수 있다고 하면 유미르의 호감도와 신뢰도가 올라간다.

화제습득 : 트레이닝 (메인)
이야스고 옷의 표시 (이야스고)

▲ 열혈소녀 크루루

▲ 이 인간이 드디어 크루루에게까지 마수를

제 19 화
그 궤적이 가는 끝에는…

마침내 〈제-오드〉의 모든 멤버가 밝혀졌다. 그들은 데빗슈박사의 부활에 기뻐하고, 라이블레이드의 발동이 자신들의 목적에 방해가 될 것을 염려하여 신속히 행동하기 시작한다.

▲ 에미에게 당하고 있는 페인

▲ 크루루가 무서워서 론젤 뒤에 숨은 엘비

한 편, 리버펜의 일행들은 오래간만에 성지에 가게되어 론젤 가족과 만나게 된다. 성지의 가족들과 만나서 이야기를 나누고 있는데 적의 습격이 있다. 성령기 발진이다!

승리조건 : 가오이존의 HP가 50%이하로 되는 것
패배조건 : 라이블레이드 (토우야) 의 [illegible]
아군 : 라이블레이드 [illegible]
NPC참전 : [illegible] LV 31
[illegible] LV 23)
[illegible] LV 23)
적군 : 가이오존 [illegible] LV 30)
[illegible] LV 20)
가드란 ([illegible] LV 22) x 6

전투에 들어가기 전, 세리카가 라이블레이드는 변형이 가능한 기체라는 것을 가르쳐 준다. 변형하게 되면 비행형태가 되는데, 이동력이 늘어난다는 것을 제외하고는 쓸만한 점이 없다. 장거리이동이 필요할 때 요긴하게 쓰도록 하자. 베룬스트의 가이오존은 첫 턴부터 아군에게 다가오므로 가드란들과 연합해서 공격해오면 대단히 귀찮아진다. 재빨리 가드란을 처리하고 뒤늦게 오는 가이오존을 처리하도록 하자. 2턴째 동쪽 (가이오존의 옆)에서 NPC 증원이 있다. 살과 토우야가 싸우면 대화이벤트가 있다.

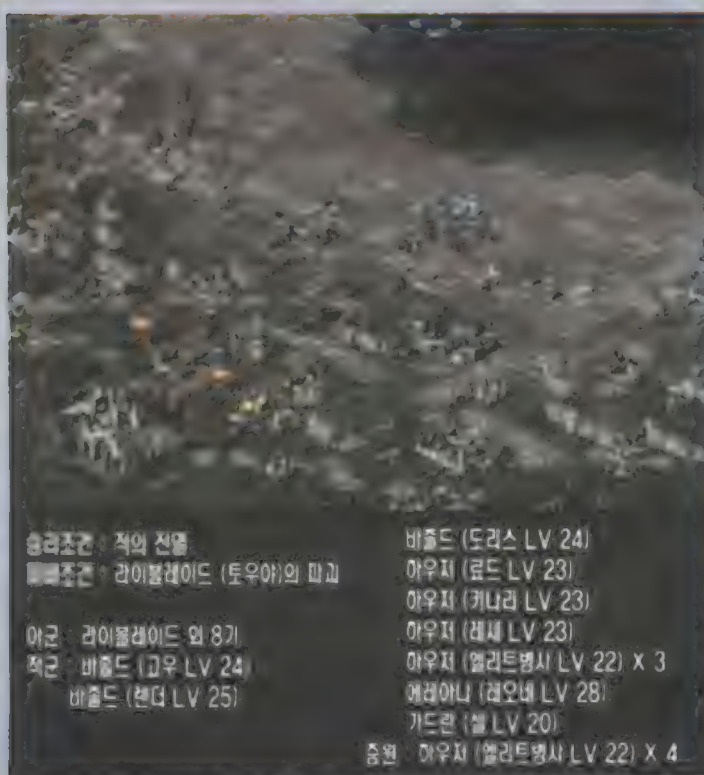
▲ 증원 3인조

베룬스트의 진정한 목적은 토우야의 목숨이 아니었다. 그의 진정한 목적은 유미르의 납치였던 것이었다. 유미르가 있는 건물을 부수고 그녀를 납치한 후 퇴각하는 베룬스트… 그를 따라 다른 유닛들도 모두 퇴각한다.

▲ 납치당한 유미르

전투가 끝난 후, 유미르를 납치 당했다는 이유로 인해 모두들 전의를 상실해버리지만, 페인의 열혈적(사실은 바보라 아무생각이 없어서)인 파이팅에 의하여 모두 기운을 차리고 유미르를 구하러 가기로 한다.

리버펜의 안이 아니고 성지에서 일어난 일이라 역시 이번에도 프라이베이트 불가.

제 20 화
불행한 행복

승리조건 : 적의 전멸
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴

아군 : 라이블레이드 외 8기
적군 : 바즐드 (고우 LV 24)
바즐드 (렌더 LV 25)
바즐드 (도리스 LV 24)
아우지 (로드 LV 23)
아우지 (카나리 LV 23)
아우지 (레세 LV 23)
아우지 (엘리트병사 LV 22) X 3
에레아나 (레오네 LV 28)
가드란 (살 LV 20)
증원 : 아우지 (엘리트병사 LV 22) X 4

레오네의 에레아나만 조심하면 그다지 특별할 게 없는 전투다. 4턴째에 적의 증원이 있는데 그들이 나타나는 부분이 북쪽. 즉 전투를 하고 있는 방향의 반대편에서 나타나므로 백어택의 위험이 높아진다. 그 점을 조심해서 3턴째에 알맞은 배치를 해놓도록 하자.

토우야와 레오네가 두 번 싸우게되면 레오네는 퇴각한다.

납치 당한 유미르는 의외로 아직까지는 별 탈없이 있었다. 라일은 유미르를 보고 자신의 과거 애인인 베니마스를 떠올리게 되는데… 여기서 유미르는 라일의 딸이라는 것이 밝혀진다.

▲ 라일의 과거

생각치도 못했던 사실 때문에 상당히 놀라는 유미르…

한 편 리버펜의 일행들은 유미르를 구하기 위해 〈제=오드〉의 연구소로 향한다.

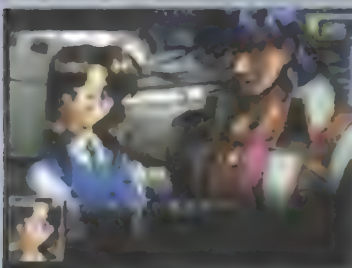
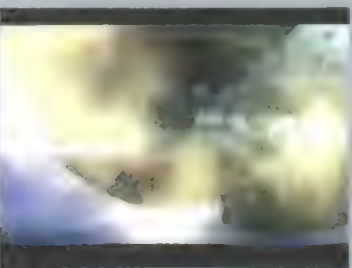
제 21 화
이 생각 누구를 위해서

시나리오를 시작하면 아무래도 계속되는 전투와 결전으로 향하고 있는 착잡한 마음 때문인지 카스미가 토우야에게 찾아와 고민을 한다. 괜찮다고 위로하는 토우야의 강한 모습을 보고 안심하고 돌아가려는 카스미… 이지만! 어쩌다가 실수로 토우야와 함께 넘어지게 된다. 결국 둘은 바닥에 엉키게 되는 포즈가 되어버리고… 상당히 전한 장면이 연출되고 있는데 크로비스가 들어와서 오해를 받게 된다.

이제 결전이 다가왔다… 데빗 슈박사를 쓰러뜨리기 위해 수중루트를 선택한 리버펜 일행. 수중행 도중 토우야의 실수로 인해 동료들과 떨어지게 된다. 혼자가 된 토우야는 동료들을 찾다가 우연히 〈제=오드〉의 일원들이 모여 있는 것을 보게 되고… 그들에게 발각된 토우야. 혼자서 외로운 싸움을 하려는 찰나 타이밍도 좋게 동료들이 등장한다. 그것을 보고 있던 데빗슈박사는 여기는 자신 혼자만으로 충분하니 모두들 물러나라고 하며 토우야들에게 도발을 하기 시작한다.

승리조건 : 가드란 (셀)의 전멸
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴

이군 : 라이블레이드 외 2기
적군 : 고메리우스 (데빗슈 LV 35)
가드란 (셀 LV 20) X 5
증원 : 가드란 (셀 LV 20) X 5

▲ 들켰다. 도망이다!

데빗슈박사는 지금 이 전투를 게임으로 생각하고 있다. 토우야들이 가드란을 전멸시키는 것이 빠른가, 아니면 자신이 토우야 일행을 전멸시키는 것이 빠른가의 게임…. 데빗슈박사는 토우야들을 상당히 바보로 생각하고 있는 모양이다.

가드란은 지금까지와는 달리 꽤 강하므로 집중공격을 받지 않게 조심해서 하나씩 처리해 나가자. 가드란 5마리중 4마리를 처리하면 5마리가 동서남북에서 각기 증원으로 나온다. 가드란을 전멸시키면 데빗슈박사는 토우야들이 이렇게까지 잘 할 줄은 몰랐다면서 감탄한다. 그리고 <제=오드>에 대하여 말을 잇는다. 자신들은 어째서 이 시대에 나와서, 이 시대에서 활동한 것인가, 그것은 베니마스가 믿었던 '인간의 성장' '마음'에 걸어보고 싶었던 것이었다. 과연 인간은 성장했을 것인가? 그 궁금함을 지우지 못한 데빗슈 박사들은 타임슬립을 하게 되고 현재로 오게 된다. 하지만 현재의 모습은 데빗슈를 실망시키기에 충분했던 것이다. 그러한 이유로 발전이 없는 인류를 정화시켜야 한다고 하며 바리아를 소환한다.

▲ 수중으로 들어가고 있다

▲ 무엇인가가 소환되고 있다

제 22 화
잊지 못할 인연

토우야는 어둠속에 있다. 아무리 다른 사람들의 이름을 불러도 대답이 없고… 죽었다고 생각하는 토우야. 그러나 환상 속에서 코이치로가 와서 여기서 죽으면 안 된다고 하며 힘을 내게 해주고… 아카르디아 버전의 선생님(오프닝에 등장한)이 등장하는데… 그녀의 이름은 베니마스. 데빗슈박사와 같은 109년전의 인간인 것이다. 그녀는 사정을 모두 이야기해주며 데빗슈박사를 멈추게 해달라는데… 좀 더 자신에게 소중한 사람을 지키기 위하여. 그것이 라이블레이드에 두 명이 타는 이유라는 것이다. 그리고는 사라지는 베니마스…

토우야는 곧 이어 어둠의 공간속에서 또 다른 사람을 만나는데… 그는 토우야를 보며 「남에게 자신만을 생각하게 하는 힘」을 가지고 있다고 하면서 자신만을 생각하는 사람을 생각해 내라고 한다. 그리고 토우야는 그 사람을 생각해 내는데…

선택문
- 다른 사람 을 생각 해 낸다
- 아이 를 생각 해낸 다
- 카스 미를 생각 해낸 다

(다른 선택을 한다고 하더라도 호감도 변동 외엔 변화점이 없다.)

상황에 맞게 선택하도록 하자. 이번 공략은 히로인 중심이기 때문에 필자는 아이를 선택하였다.

결국 깨어나는 토우야. 옆에서는 아이와 야마토가 대단히 걱정하고 있었다. 주위엔 아무도 없고… 조금 더 찾아보니 어떤 할아버지와 리슈나·밀슈라는 여성을 볼 수 있다. 할아버지의 이름은 발가·솔마. 그는 <제=오드>는 아니지만, <제=오드>를 주시하고 있는 사람이었던 것이다. 그들은 토우야가 정신을 잃기 전에 보았던 것은 신개왕이라고 불리우는 것이라 한다. 이야기 도중, 제단 위로 두 개의 신개왕이 나타났다가 사라진다. 불안함을 느낀 토우야는 리버펜에 빨리 돌아가려 한다.

한 편, 리버펜의 다른 이들은 카인의 쿠데타를 막고 있는데 타이밍 좋게 토우야도 합류한다.

▲ 선생님 등장?

▲ 운명의 선택이다

▲ 이런 곳마저 호감도가…

승리조건 : 베일·어스턴 (카인)의 HP가 30% 이하가 되는 것
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴

아군 : 라이블레이드 (토우야 & 아이)
아이디 (메리시)
올스틴 (크루루)
메리길 (올레리)
듀셀도프 (페린)
온센코완 (시우잔)
셈핀 (세리카)
올베스트 (카스미)
드라이데스 (어서)
벨도크 (크로비스)
NPC : 지크시스 (레스트)
적군 : 베일·어스턴 (카인)
도미논 (셀그)
잰버든 (병사 LV 24) X 3
세크티 (병사 LV24) X 2
증원 : 비레시오스 (그로우스티 LV 27)
그리올 (포레스 LV 26)
그리올 (리온드 LV 27)

이동할 수 있는 공간이 주로 물위인지라 유닛들의 이동력이 상당히 떨어진다. 그렇다고 기다리기만 할 수도 없는 노릇이니 상대방의 간접공격 범위에 들지 않도록 신중히 움직이며 강을 건너가도

록 하자. 폴스틴과 라이블레이드 변형은 비행타입이라서 이동력이 떨어지지 않으므로 잘 활용하자. 3턴째 지그림군의 증원이 있다. 이들은 우리를 도와주는 입장인데다가 건드리면 동료들의 「심각한」신뢰도 다운이 있으니 절대 건드리지 않도록 하자. 카인과 토우야의 전투시 대화이벤트가 있다.

길고 긴 회의 끝에 두 가지 할 일이 생긴다. 하나는 지그림 제압, 그리고 또 하나는 왕도잠입이다. 두 가지 일 모두 촌를 다툴 정도로 빠르게 해결해야만 하는 일이기 때문에 어쩔 수 없이 팀을 나누기로 한다. 크로비스, 시우첸, 아이, 올레리, 크루투는 그로우스터와 함께 지그림에, 아서 페인, 카스미, 메리사, 세리카, 레스트는 왕도 샹그리아로 향한다는 것이다. 그리고 토우야는 어찌 할 것인지 묻는데…

▲ 대머리 아저씨 그로우스터

역시 지그림쪽과 왕도잠입쪽을 선택할 수 있다. 지그림으로 향하는 것이 아이의 공략을 위해서 편하다.

제 23 화
사람이 있다는 것

지그림으로 향하고 있는 리버펜. 포레스는 정신강화 때문에 정신안정제가 필요한 리몬드를 많이 걱정해주고… 리몬드는 몸이 성치 않은 듯하지만, 이런 곳에서 죽을 순 없고 조금만 더 살고 싶다고 한다.

드디어 적이 있는 곳까지 다다른 리버펜. 이번 전투는 간만에 슈테이니즈가 등장한다. 어쨌든 이쪽도 출격이다.

승리조건 : 라이블레이드 (토우야)를 대통령관저에 무사히 이동시키고, 적들을 전멸시키는 것 ?
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴
아군 : 라이블레이드 (토우야/시아이)
팔렌그람 (세이젠)
발도크 (크로비스)
뭐라고 (올레리)
올스탄 (크루트)
적군 : 버지온 (슈테이니스 LV 29)
바폴드 (용 LV 23)
바폴드 (장노 LV 25)
디그렘 (바레스 LV 31)
디치 (헬리트병사 LV 22) X 2
그란베이드 (헬리트병사 LV 22) X 4

이번 전투는 승리조건에서 보다시피 북쪽에 보이는 대통령관저로 토우야를 무사히 이동시키는 것이다. 좁은 길에서 벌어지는 시가전이 되므로 고립되지 않도록 조심해서 싸우자. 바폴드의 장거리공격은 생각 외로 강하니 이점에도 주의하도록. 버지온의 HP가 절반 이상 떨어지면 버지온에 장착되어 있던 폭탄이 가동된다. 그럼 버지온의 어디를 노려야만 안전하게 폭발시키지 않을 수 있는가!? 그것은 야마토가 확인해 본다고 하니 그 동안 라이블레이드를 움직이지 말라고 한다… 잠시 (약1턴) 기다렸다가 공격하면 다행히도 폭탄에 맞추진 않았는지 괜찮다고 한다. 버지온을 물리치면 다른 적들도 퇴각한다. 대통령관저에 라이블레이드를 이동시키면 이벤트가 생기는데…

결국 「코드3」이라는 인간강화계획으로 인간의 마음을 제멋대로 가지고 놀려고 했던 호렘 대통령은 최후를 맞이한다. 그리고 신개왕의 모습이 보이고, 토우야의 암흑의 세계에서 나왔던 미지의 인물인 레이펀과의 재회가 있다. 그리고 발가의 등장, 그들은 역시 린·카마라고 불리우는 우주인이었던 것이다. 그들은 거대한 몸체인 바리아와 싸우기 위해서 온 것이라는데…프라이베이트에 들어가게되면 역시 팀이 갈라져 있는지라 만날 수 있는 사람이 극히 드물다는 것을 알 수 있다.

▲ 레오네 보완계획

제 24 화
아버지와 딸과…

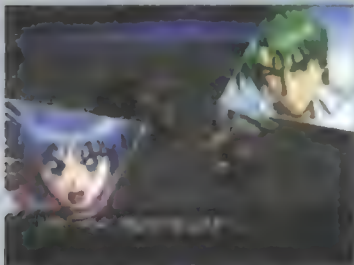
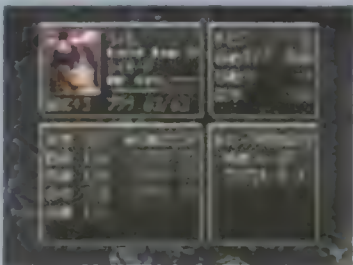
리버펜의 일행들은 샹그리아 왕도에 도착하게되고, 동료들과 합류하게 된다. 세리카가 그동안 있었던 일을 말해주는데, 쿠데타에 실패한 카인은 자신의 기체의 폭발과 함께 죽었다고 (생각된다고) 한다. 이제 남은 것은 유미르의 구출 뿐. 다행히도 아직까지 유미르에게 붙여놓은 발신기가 제 역할을 하고 있다고 한다. 장소는 지그림 북부의 숲이라고 한다. 리버펜, 발진!

승리조건 : ???
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴
레이오드 (레일라)의 파괴
아군 : 라이블레이드 외 0
적군 : 레이오드 (레일라 LV 30)
가드탄 (불 LV 27) X 10
증원 : 엘레노스 (불 LV 20)

패배조건을 보면 알겠지만 레이오드에도 손을 대면 안된다. 왜냐하면 현재 유미르는 레이오드의 안에 있다고 여겨지기 때문이다. 결국 가드란만 전멸시키라는 소리. 참고로 지금까지의 가드란에 비하면 무척 강하므로 조심하여 공격하자.

3턴째 최남단에서 살이 타고 있는 팔테노스의 증원이 있다. 3턴째 라일은 레이오드에 유미르가 타고 있기 때문에 공격하지 않는다는 것을 알고 유미르를 안전한 곳에 옮긴 후, 다시 나타난다. 이때부터 패배조건에서 레이오드(라일)의 파괴가 사라진다. 레이오드의 HP가 반으로 줄어들면 살은 퇴각. 레이오드를 물리치면 가드란은 모두 폭발해버린다.

▲ 사기꾼 같은 놈 (능력치를 보라!)

전투가 끝난 후, 유미르를 구하고 돌아가려고 하는 순간, 라일이 나온다. 살아있던 것인가? 그와 거의 동시에 살의 팔테노스가 와서 레이오드의 코어, 즉 라일을 회수한다고 하는데… 레이오드는 유미르에게 지금까지 부친역할을 못해서 미안하다고 하며 팔테노스에게 돌진하여 자폭하고 만다. 타격을 많이 받은 팔테노스는 결국 퇴각한다.

▲ 아이와 토우아의 콤비 플레이

프라이베이트로 들어가서 방금 얻은 화제인 라일의 일에 대해 이야기하며 유미르를 위로해 주자. 그 외에 별다른 이벤트는 없다.

화제습득 : 라일의 일 (유미르)

▲ 레오네의 폭주

현재 적으로 있는 레오네는 세뇌 당하여 조종당하고 있는 것 같다. 전투에 들어가기 전 자그마한 소리로 구해달라고 하는데… 이번 전투는 가드란들이 엄청나게 몰려와서 아군에게 집중공격을 하므로 조심해야한다. 게다가 가드란의 집중공격을 받다보면 어느새 레오네와 베룬스트가 다가와서 강한 일격을 먹이기 때문에 더더욱 조심해야한다. 그러므로 가드란은 적당히 몇 마리 물리쳐주고 에레아나만 노리는 것이 편하다.

▲ 이래도 베이오가 아니라고?

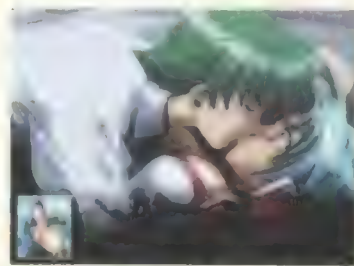
에레아나를 물리치면 베룬스트는 레오네를 데리고 퇴각을 하며, 기회를 보고 있던 테러리스트들이 등장하여 리버펜을 노린다. 이때부터 승리조건은 「다가 (렌더)기의 파괴」로 바뀌고, 패배조건은 「라이블레이드 (토우아)의 파괴, 다가(렌더)기의 리버펜에 도착」으로 바뀐다. 다음 턴, 정체불명의 남자(사실은 베이오박사)가 바인·다가를 타고 나와서 토우아들을 도와준다. 렌더기를 물리치면 리버펜에 가까이 가서 자폭을 하는데, 다행히도 발가와 리슈나가 폭발의 피해를 없애준다. 렌더기를 물리치면 다른 테러리스트들은 퇴각한다.

제 25 화
단지, 그 생각을 위하여

승리목적 : 에레아나 (레오네)의 파괴	가이오존 (베룬스트 LV 32)
패배목적 : 라이블레이드 (토우아)의 파괴	가드란 (샐 LV 27) X 5
	가드란 (샐 LV 28) X 5
	증원 : 다가 (렌더 LV 29)
아군 : 라이블레이드 외 7기	다가 (고우 LV 28)
적군 : 에레아나 (레오네 LV 30)	에스디어 (로드 LV 26)
	에스디어 (카나리 LV 26)

▲ 언제나 성지만 오면 있는 이벤트

시나리오를 시작하면 유미르를 위로해 줬다는 이유 하나만으로 세 명의 여성의 호감도가 떨어진다 (인기 있는 남자는 괴로워…). 어쨌든 이번엔 라이블레이드의 강화를 위해 성지로 떠나기로 한다. 이벨신관과 이야기 도중, 에미가 뛰어와서 유미르에게 안기는 이벤트를 「또다시」 재현한다. 언제나처럼 페인은 에미에게 자꾸 남에게 들러붙지 말라고 다그치지만, 에미는 웬일인지 반항하지 않고 전에 자신을 진정시켜준 것에 대해 감사의 뜻을 표한다. 그러고 있는 와중에 <제=오드>의 적습이 있다. 성령기 발진!

전투가 끝나면 베룬스트는 잠시 손을 잡자고 하는데… 데빗슈박사의 목적은 자신과 목적이 틀리기 때문이라고 한다. 데빗슈박사는 「바리아의 부활」, 베룬스트는 「바리아의 파괴」가 목적이기 때문이기 때문이라는 것이다. 하지만 토우아는 동료가 아닌 이상 같이 싸울 수는 없다고 하고, 그것에 납득한 베룬스트는 대신 레오네를 리버펜의 일행들에게 동행하게 만든다. 그리고 베룬스트는 레오네의 정신이 불안하므로 만약 폭주하는 일이 있으면 왕자님의 키스로서 진정시킬 수 있다고 하며 사라진다. 이래저래 크라시오의 집에서 접대를 받은 레오네는, 가족이라는 것의 행복함을 알고 상당히 기뻐한다. 역시 이번 시나리오도 리버펜이 아니라 성지의 크라시오의 집에서 있는 밤이므로 프라이베이트는 불가.

▲ 뭐 이런 설정이 다 있나?

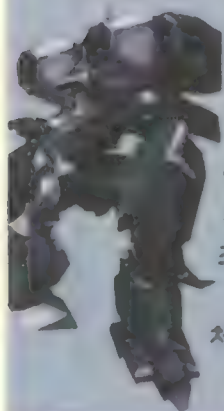
제 26 화
개시하는 장을 넘어서

시나리오를 시작하면 유미르가 찾아와서 토우야에게 자신도 라이블레이드에 타게 해달라고 한다. 더 이상 소중한 사람을 잃을 수는 없다고 하면서… 여기서 토우야의 선택을 강요하게 되는데, 토우야는 유미르가 없다면 리버펜의 백업을 할 수 있는 사람이 없다는 이유로 거절한다. 이것으로 라이블레이드에 타는 것은 마지막일 것이니 최후의 파트너선택을 하라고 하는 야마토. 토우야에게 가장 소중한 사람을 택하라고 한다. 물론 필자는 아이를 선택하였다.

승리조건 : 바리어에 라이블레이드(토우야)이외의 성령기가 도착하는 것
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴 또는 라이블레이드 (토우야)만 남는 것

아군 : 라이블레이드 외 7기
NPC원군 : 베센드루파 (가류드 LV 35)
그리올 (그라드 LV 32)

바인 · 다가 (의문의 인물 LV 25)
적군 : 가드란 (셀 LV 22) X 11
증원 : 가드란 (셀 LV 22) X 3
가이오존 (베룬스트 LV 32)
팔테노스 (살 LV 31)
바졸드 (도리스 LV 27)
아우자 (로드 LV 27)
아우자 (카나리 LV 27)

▲ 이게 얼마 만에 보는 얼굴이냐

승리 · 패배조건이 상당히 애매하다. 아무튼 조건대로 라이블레이드 이외의 성령기를 바리어 (맵상에 진하게 줄이 쳐져 있다)에 도착하게 만들지. 4턴째에는 그라드와 가류드왕, 의문의 인물(베이오)의 아군 증원이 있다. 아군의 기체중 하나라도 바리어에 닿게되면 가류드왕이 바리어를 모두 부셔버린다. 그와 동시에 베룬스트등의 <제=오드>들이 나오는데 이때부터 승리조건이 팔테노스 (살)과 가이오존 (베룬스트)의 파괴로 바뀌고, 패배조건은 라이블레이드 (토우야)의 파괴로 바뀐다.

NPC들은 가오오존과 팔테노스 이외의 적들을 처리하면 퇴각한다. 베룬스트와 토우야의 전투시 대화이벤트가 있다.

제 27 화
마음, 멜비

승리조건 : 고테리우스 (데빗슈)의 격파
패배조건 : 라이블레이드 (토우야)의 파괴
아군 : 라이블레이드 외 8기
적군 : 고테리우스 (데빗슈 LV 35)
가드란 (LV 30) X 10

시나리오를 시작하자마자 별다른 말없이 전투씬이다. 다른 <제=오드>의 일행들을 해치웠으니 남은 것은 모든 일의 원흉, 데빗슈박사가 이번 상대인 것이다. 저번 시나리오에서 소비된 타격, 투지, 플라나가 100% 회복되지 않은 채로 시나리오를 시작하게 되므로 상당히 어려운 전투이다. 고테리우스를 한번 물리치면 데빗슈는 이대로 끝낼 수는 없다면서 토우야를 공격한다. 정체를 알 수 없는 힘에 의해 궁지까지 몰리는 라이블레이드. 그러나 마지막 결정타를 맞기 바로 직전 알 수 없는 힘에 쌓인다. 버스트 플라나와 비슷하지만 버스트 플라나와는 다른 힘. 가장 중요한 사람과 함께 하는 힘. 즉 사랑의 힘이 모인 것이다! (웬 신파조…) 결국 고테리우스와 데빗슈박사는 강대한 사랑의 힘 앞에 결국 쓰러지고 만다.

제 28 화
내일로의 약속

드디어 모든 것이 끝났다. 모두 기뻐하는 가운데 의사 가본은 레오네가 인간이 아니라 생명과학에 의해 만들어진 인공적 인간이라는 사실을 전해준다. 그 말을 듣고 좌절하는 레오네. 그러나 토우야를 비롯한 모든 이들이 격려해주어서 결국 레오네는 다시 힘을 내게 된다.

아무튼 이제 모든 것이 끝난 기념으로 파티가 시작되고, 즐겁게 노는 가운데 많은 사람들과 만나게 된다. 파티가 끝나갈 무렵, 바리아의 소환을 하고 있는 살을 보게된다. 모든 것이 끝난 것이 아니었단 말인가? 리버펜의 일행들은 파티를 즐기다 말고 출동이다.

▲ 인공적으로 만들어진 인간, 레오네

▲ 파티와상의 멜비

승리조건 : 4만동은 라이블레이드 (토우아) 의 생존
패배조건 : 라이블레이드 (토우아)의 파괴
아군 : 라이블레이드 외 6기
NPC : 꿀마리신 (리슈나 LV 33)
에이디온 (레이먼 LV 35)
사바라이스 (벨가 LV 34)
적군 : 가드칸 (셀 LV 30) X 6
팔테노스 카게 (셀 LV 30) X 2
에페이나 카게 (셀 LV 30) X 2

장소가 매우 협소하다. 할 수 있는 일이라고는 상대가 올 때까지 포지션을 잘 짜놓고 기다리는 것인데 어차피 목적은 적의 전멸이 아니라 단순히 라이블레이드(토우아)의 생존일 뿐이니 그다지 어려울 것은 없다. 게다가 리버펜의 앞쪽에는 신개왕 3인조까지 있으니 살아남는 것은 어렵지 않다.

제 29 화
방황의 끝에서

아군 : 라이블레이드 외 6기
적군 : 파이오드 카게 (셀 LV 30) X 2
??????????? (?? LV 1) X 2
증원 : 가이오존 카게 (셀 LV 30) X 2
??????????? (?? LV 1)
고테리우스 카게 (셀 LV 33)

결국 리버펜은 바리아의 안으로 들어간다. 성령기가 일정한 곳까지 가게되면 적의 증원이 있다. 하늘에 떠있는 정체 모를 적의 공격을 받으면 투지가 떨어지므로 주의하도록 하자(반격도 불가능하다.). 적을 물리치면 다음 턴에 하나씩 더 나온다.

가이오존 카게에게 데미지를 주면 최북쪽에서 고테리우스 카게 마저 나온다(물론 기술은 위대하다?). 가이오존 카게는 제자리에서 가만히 있으면서 지나가는 유닛을 공격하므로 이곳을 통과하려하면 이동력이 낮은 유닛은 상당히 고전하는 수가 있으니 가속과 같은 신뢰커맨드를 써서 조금이라도 더 빨리 가이오존 카게를 통과하도록 하자. 물론 모두 전멸시킬 수도 있으나… 그러기 위해서는 임시 퇴각을 이용한 레벨업 노가다가 필요할 것이다. 단 한 대라도 맵의 가장 북쪽에 도착하면 클리어.

제 30 화
각자의 미래에

드디어 토우아들은 바리아의 코어 앞에 도착한다. 도착하니 토우아에게 말을 하는 어떤 목소리가 있는데… 그 정체불명의 목소리는 자신의 목적, 태양계인류의 정화에 대하여 말한다. 토우아는 인간의 생명을 가지고 놀려고 하는 행위를 절대 용서할 수 없다고 하며 정체불명의 물체에게 도전한다.

승리조건 : 블랙라이블레이드 (목소리) 의 파괴
패배조건 : 라이블레이드 (토우아) 의 파괴
아군 : 라이블레이드 (토우아)
적군 : 블랙라이블레이드 (목소리 LV 41)

이번 전투는 일기토이다. 라이블레이드 vs 블랙라이블레이드. 명실공히 최후의 전투인 것이다. 증원도, 아군도 없다. 오로지 1대 1… 지금까지의 전투에 비하면 꽤 어렵지만 꾸준히 개조와 레벨업을 해왔다면 그렇게 힘들지는 않다. 사이드어택과 백어택, 그리고 도망다니면서 HP회복 등의 최대한 할 수 있는 작전을 모두 짜내서 이 마지막 전투를 승리로 이끌자.

정말 최후의 순간! 토우아의 동료들이 방어벽을 깨고 등장한다.

어째서 약한 인간들이 이렇게까지 강해질 수 있는 것인지 궁금해하는 목소리. 확실히 인간 하나하나는 약하지만 인간에게는 신뢰, 우정, 사랑이 있기에 인간이 강할 수 있다고 하는 레이펀. 그 말은 들은 목소리는 확실히 즐겼다고 하며 블랙 라이블레이드와 함께 사라진다. 이제 남은 것은 바리아 자체를 멈추는 것. 토우아는 여기서부터는 자신 혼자서 한다고 하며, 반드시 살아 돌아오도록 노력한다고 한다. 동료들은 모두 떠나고… 최후의 힘을 내서 바리아의 코어를 멈추게 하는 라이블레이드, 토우아, 아이, 야마토.

결국 바리아는 붕괴하지만, 라이블레이드의 반응은 보이지 않았다. 더 이상 참지 못하고 리탈출하는 리버펜의 일행들…

▲ 토우아에게 말을 거는 이

▲ 이 녀석이 마지막 적, 목소리

▲ 그 이름은 「무」이다

▲ 최후의 순간

▲ 라이블레이드, 출력전개!

▲ 탈출하는 리버펜

PlayStation POWER 공략왕!

에필로그

선생님 : … 그렇습니다 … 아직 … 그렇다해도 … 인 것입니다. 예- 그리고…

코이치로 : …어이…토우아… 학기 첫날부터 자면 안된다고구…아~봐…

선생님 : ……

코이치로 : …자, 잠깐! 토우아! 위험해~

코이치로 : 선생님, 이쪽으로 오세요… 토우아는… 나도 몰라…

(두리번거리던 선생님, 자고 있는 토우아를 찾아낸다)

????? : 찾아냈다.

토우아 : ?!

여성 : 카자미 · 토우아군…

토우아 : 어, 여기는… 교실?

여성 : 네에… 어서오세요, 토우아군.

토우아 : 아, 예에, 다녀왔습니다. 베니마스… 어이, 이게 대체 어찌 된 일이지? 나는… 지금까지 있었던 일은 모두 꿈이었다는 거야?

베니마스 : 아니요, 모든 것이 진실입니다. 그리고, 당신의 활약으로 바리아는 소멸했고요.

토우아 : 소멸했다… 그렇다면 우리들은 이긴건가?

베니마스 : 예.

토우아 : 그래, 이… 이겼구나…

베니마스 : 고맙습니다. 당신 덕분에 아카르디아는… 아니, 이 세계도 구해졌습니다…

토우아 : 나만의 힘이 아니야. 모두가 있었기 때문이다. 내가 믿는 동료들이.

▲ 프롤로그와 대사가 틀리다

▲ 베니마스

베니마스 : 후후후… 그렇습니다.

토우아 : 그것보다, 여기는 어떻게 오게 된거지? 난 아카르디아에 갔을 때의 빛과 함께…

베니마스 : 이쪽의 세계에는 시간이 지나지 않았습니다.

토우아 : 무슨 뜻이지?

베니마스 : 당신이 이제까지 있었던 장소는 모두 「평행우주」입니다. 거기에 있다가 다시 원래의 우주로 돌아온 것입니다.

토우아 : 평행우주?

베니마스 : 양자의 패러독스가 설명되는 존재, 상태벡터의 확률적 흔들림을 「모든 것의 확률적 경우」가 실재하고 있으며, 이 우주는 무한차원공간인 「다차원우주」의 일부에 지나지 않는 것이지요. 그것은 물리학적으로 실재하는 것으로 되어 있으며, 우리들 인간의 한계인 것입니다. 즉 인간에겐 그들만이 살아가는 세계가 있는 것이지요.

토우아 : …

베니마스 : 우~웅, 그렇다면…

토우아 : 아니, 이제 됐어. 그러니까, 내가 살고 있는 세계와는 다른 세계가 있다는 거지 ?

베니마스 : 아, 뭐, 그런 뜻이죠.

토우아 : 그러면, 카스미가 있는 세계는 아직 다른 세계라는 뜻?

베니마스 : 에에, 방금 전에도 말했지만, 이 세계에서 일어나고 있는 가능성을 근거로한 많은 세계가 있어요.

토우아 : 그럼, 아카르디아도…

베니마스 : 아니, 조금 틀려요. 평행세계라면 반드시 본인과 대등한 존재가 있습니다. 그러나 아카르디아에는 없었죠? 거기는 이 세계와 다른 세계 사이에 있는 세계에요.

토우아 : …당신, 대체 얼마나 알고 있는 거야…?

베니마스 : 우주의 의지라 불리우는 존재에게 닿는 부분까지요. 그렇지만 나는 자신의 일 같은 것을 알지 못하니, 그러한 힘을 더 개발해 나가야겠지요.

토우아: 그렇지만, 변하는 확률의 세계가 존재한다면, 그런 것을 알지 못하고 예측을 할 수 있는 건가?

베니마스 : 그것은 틀립니다. 어떤 세계가 존재한다고 하면, 그 세계는 각자의 세계 중에 완결되어 있으니까요. 그러니까, 다른 세계가 있다고 해도 그 세계 중에서 일어나는 그대로 시간마저 갈을 수는 없는 것입니다. 저는 그저, 아카르디아 세계를 구하기 위해 다른 세계의 협력자를 모았던 것이고.

토우아 : 그렇다면 내가 있던 그 아카르디아 세계는 「정해진」확률의 세계로서 처음이었다는 것인가?

베니마스 : 예, 그리고 당신은 미래의 세계로 돌아왔고요.

토우아 : 그럼, 아이는, 모두는 어떻게 된거야?

베니마스 : 무사해요. 아이도 원래의 세계로 돌아갔습니다. 그리고 모두들 무사해요.

토우아 : …그런가! 어, 어이… 설마, 모두 이 세계 말고, 나와는 다른 세계에 살고 있는 사람이었단 말인가…

베니마스 : 후후후…

토우아 : 웃을 일이 아니야! 만약 그렇다면, 이 세계의 아이는 나에 대해서 알지 못한단 말인가?!

베니마스 : 후후후… 괜찮아요. 아이도 카스미도 모두 이 세계의 사람이에요. 그러니까 걱정하지 마세요.

토우아 : 그… 그런가…

베니마스 : 앗… 미안합니다. 슬슬 저도 가봐야만…

토우아 : 간다니 어디에?

베니마스 : 사랑하는 사람이 있는 곳에…

토우아 : ?

베니마스 : 정말로 감사합니다. 저의 사랑했던 세계를 구해주셔서… 그 사람도 분명히 감사해 할겁니다…

토우아 : …그런가. 그럼 이별이구나.

베니마스 : 에에, 그럼…

토우아 : 아아…

(다시 현실로 돌아오는 토우아)

선생님 : 안녕, 카자미 토우아군.

토우아 : 안녕하세요, 선생님.

선생님 : …당당하네?

토우아 : 죄송합니다. 이후 조심하겠습니다.

선생님 : 그, 그래… 그렇다면 부탁하는데, 다음부터 잘려면 말을 하고 자.

토우아 : 하아…

그리고 나의 싸움이 끝났다. 아카르디아에서 지난 일들은 굉장히 소중한 추억들이 되고, 거기에서 만난 사람들은 친구였다. 모두 어떻게 되었는지 나는 알지 못한다. 그저, 분명 이 푸른 하늘과 같은 나의 기분을 가지고 있겠지… 왠일까, 그렇게 생각했다. 다시 시작되는 일상과 새로운 일상…그것도 지금은 빛나게만 보인다. 일상이라는 것의 소중함을 알게된 지금으로서는…

▲ 하늘로 올라가는 베니마스

분기 긴급 발림 공략

3화에서 등장하는 분기에 의하여 바뀌는 시나리오가 몇 가지 있는데, 본 공략에서 「공격한다」를 선택하여 가게된 분기 시나리오로 공략하였으니, 마지막으로 다른 분기에 대해서도 짧게 다루기로 하겠다.

4화 프람엘크의 비는 그치지 않고 (フラムエルクの雨は降り止まず)

5화 새로운 고동 (新たなる鼓動)

6화 변화의 바람 (変革の息吹)

이쪽의 시나리오로 가게되면 강력한 NPC인 레듀스를 볼 일도 없고, 카인도 동료가 되지 않는다(일순간이지만). 그리고 결정적으로 이 게임 최고의 미소녀(…라고 항간에서 불리워지는) 알포리나가 1판이나 더 빨리 운명을 달리하게 된다. 결국 스토리자체는 크게 틀릴 것이 없다.

PLAYSTATION

●장르:어드벤처 ●제작사:NEC인터채널 ●발매일:4월 6일 ●발매가:6,800엔

연애물이냐… 격투물이냐… 아니면…

인연이라는 이름의 펜던트

WITH TOYBOX

그래픽	★★★★
이식도	★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★
연출	★★★
소장가치	★★★★

제목만 바뀌어서 PS로 나오게된 「위드 유(With you)」. PS판으로 이식되었다고 해도 본 편은 SS판과 크게 다른 점이 없어 아쉬울 따름이다. 하지만 PC로 발매되었던 「토이박스」에 포함된 외전적인 시나리오들이 담겨있다는 것에 큰 의미가 있다. 이 시나리오에서는 본 편에서 등장한 서브 캐릭터들에 관련된 재미있는 사건들을 그리고 있으므로 팬이라면 더욱 놓칠 수 없을 것이다.

공략 → 니치스

시작 화면

처음부터(はじめから)	처음부터 게임을 시작한다
이어서 하기(つづきから)	세이브 한 장면에서 바로 이어서 할 수 있다
스페셜(Special)	본 편을 한 번이라도 클리어해야 고를 수 있다. 토이박스 스토리와 CG감상, 사운드 감상이 포함되어 있다
메모리카드 확인(メモリーカードのチェック)	메모리 카드에 있는 데이터를 확인한다

조작 설명

방향키	항목의 선택
START버튼	옵션 화면
O버튼	결정 및 대사 넘김
×버튼	취소 및 대사 넘김
ㅁ버튼	화면 내 윈도우의 유무
△버튼	펜던트 표시의 유무(방향키로 위치 선택 가능)
R1버튼	지나간 대사 확인
L1버튼	대사의 고속 넘김
L2버튼	대사 자동 넘김의 유무

데이터 관리

이 게임에서는 게임진행 중에 언제나 스타트버튼을 누르면 옵션 화면을 불러낼 수 있고, 그 중 SAVE, LOAD항목을 골라서 데이터 관리를 할 수 있다. 세이브나 로드 역시 언제나 할 수 있으므로 자주 이용하기 바란다. 기본적으로 메모리카드의 2블록을 소비하며 그 안에서 10개의 세이브 파일을 만들 수 있다. 클리어 후에는 그 클리어 데이터를 세이브할 수 있으므로 꼭 해두자.

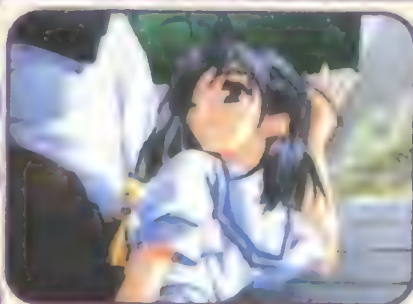
캐릭터 소개

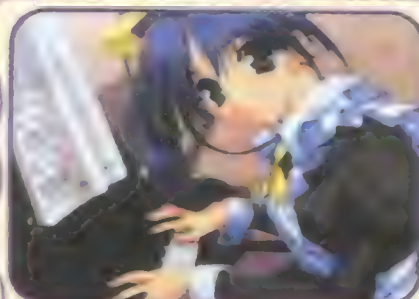
이토 마사키 (기본 설정)

이 게임의 주인공이다. 본 편은 마사키를 중심으로 진행된다. 어렸을 때 마나미와 헤어진 이후로 줄곧 달리기를 해왔었고 지금도 학교의 육상부에 소속되어있다. 주위의 많은 여자친구들도 그렇지만 무엇보다 부러운 건 여동생인 노에미이다. 다른 게임에서도 그렇듯 복이 터진 주인공이다….

나루세 마나미

이 게임의 여주인공 중 한 명이지만 인기는 그리 많지 않은 비운의 캐릭터. 어렸을 적에 미안마로 이민을 갔다가 6년 후에 다시 일본으로 돌아온다. 마나미 자신은 처음부터 마사키를 마음에 두고 있는 듯. 실수를 많이 하며 뭔가 멍한 느낌을 주기도 한다. 하지만 토이박스의 스토리에서는 무지막지한 모습도 보여주는데…. 켄이치란 남동생이 한 명 있다.

히카와 나오리

마나미보다는 인기 있는 여주인공. 거의 대부분의 사람이 처음 클리어하게 되는 캐릭터라는 소문도 있다(…). 꽤 시원시원한 성격이기 때문에 언제나 보기 좋다. 마사키와 마나미와는 오랜 소꿉친구이며 또 한 삼각관계에 처하기도 한다. 집이 신사와 관련되어있기 때문에 무녀복을 자주 입지만 진행에 따라서는 메이드 복장도 구경할 수 있다.

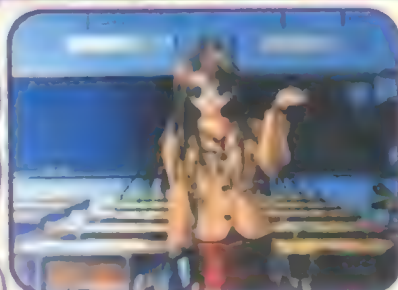
이토 노에미(성은 변경가능)

이 게임을 즐긴 사람들의 전폭적인 지지를 받고 있는 캐릭터. 하나 뿐인 오빠를 잘 뒷바라지 해주며 몸이 병약한 편이라서 언제나 지켜주고 싶은 마음이 들게 한다. 그러나 자신은 스스로 부족한 점을 많이 느끼고 있다. 게임 내에서는 시바사키와 관련된 일들이 많이 일어나며 토이박스의 스토리에서는 켄이치의 입장에서 노에미와 데이트도 할 수 있다(그러나…).

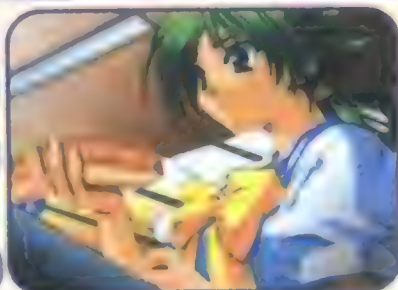
타나카 사에코

전형적인 보이쉬 캐릭터. 핸드볼 부에 소속되어 있으며 미야코와는 언제나 시끄러운 사이이다. 또한 어떠한 사건을 계기로 미유키라는 후배에게 뜨거운 응원을 받는 중이다. 의외로 유령 같은 것을 무서워하며 요리에도 흥미가 많은 듯 하다. 특히 토이박스에서는 유감없이 그 요리실력을 발휘하므로 참고하도록.

시가라키 미야코

보도부(신문부)에 소속되어 있으며 언제나 떠들썩한 캐릭터이다. 상당히 웃긴 머리모양을 하고 있으며 그 행동 또한 상당히 웃기다. 사에코와는 고등학교 때부터 친하게 지내고 있으며 항상 놀리고 있는 듯 하다. 너무 장난기가 많지만 악의는 없기 때문에 미움 같은 것은 받고 있지 않다.

아마미야 미치루

어느 날 갑자기 마사키들의 학교로 근무를 오는 선생님이다. 게임의 진행 중 주로 마나미 루트에서 몇 가지 사건들에 관련되어 있기도 하다. 가르치는 과목은 영어지만 왠지 실력에 믿음이 가지 않는다. 하지만 숙제를 내주는 것에 대해서는 상당히 능숙한 면모를 보여준다. 토이박스의 한 스토리에서는 굉장히 중요한 비중(…)을 차지하고 있기도 하다.

샤므나 폰

마나미 루트에 있어서 상당한 비중을 차지하고 있는 캐릭터. 하지만 정반대의 루트에서는 구경조차 할 수 없다. 여러 면에서 알 수 없는 점이 많으나 마나미에게 어떤 감정을 품고 있다는 것은 확실하다. 외국에서 왔기 때문에 새로운 환경에 그다지 잘 적응하지 못하는 면도 보여준다. 역시 토이박스에서의 모습을 기대해도 좋다.

시바사키 타쿠야

간단하게 말해서 악역 비슷한 캐릭터이다. 축구를 잘 하지만 너무 과시하고 다니는 것 같고 성격도 그다지 좋지 않다. 노에미와는 어떠한 사연을 지니고 있으며 토이박스에서 그 점이 자세하게 다루어진다.

하시모토 미요카

하루종일 사에코만 따라다니는 골치아픈 후배. 그렇지만 순수하게 사에코를 위하고 있기 때문에 그렇게 미워할 수많은 없지만 역시 좋게 봐주기는 힘들다. 본 편에서는 비중이 높지 않지만 토이박스에서는 상당히 위험한 면을 많이 보여주는데…. 그녀의 오빠인 하시모토 마사시는 마사키의 육상부 선배이기도 하다.

본 편의 루트 소개

PS판에서의 본 편은 전의 것들과 비교해서 거의 똑같다. 약간 변경된 CG들도 있기도 하지만 대부분은 다 비슷하다. 따라서 여기서는 선택문을 중심으로 한 루트를 소개한다. 물론 여기에 나와있는 선택문들이 진행상 대체로 중요한 것들이므로 전부가 아님을 유의하면 좋겠다. 먼저 표에서 동그란 점은 마나미 루트와 나오리 루트 중 어느 한 쪽으로 진행하는 데 유리한 것을 나타낸 표시이다. ●는 마나미 루트, ○는 나오리 루트로 같은 종류의 점을 선택할 수록 점점 어느 한 루트로 진행의 방향이 정해지게된다. 다음에 세모 표시는 호감도의 증감 표시이다. △는 호감도의 상승, ▼는 호감도의 하락을 뜻한다. 호감도는 어느 한쪽의 루트를 선택하는 가에 많은 영향을 받는다. 게임 진행상 양다리를 걸치지 말고 한 캐릭터만을 집중 공략하는 것이 좋으며 대체로 게임 중반부에 선택에 따라 이야기 진행이 많이 변한다. 참고로 펜던트의 색깔이 붉어질수록 나오리, 파래질수록 마나미로 기울고 있다는 것을 나타낸다.

본편 스토리는 본지 1999년 10월호 부록을 참고하세요

서장 – 돌아왔던 때

5월 28일

선택문	마나미 루트록	나오리 루트록	마나미 호감도	나오리 호감도
칫…어쩔 수 없군(ちっ…しゃあ…)		○		△
돌아갈까(帰るか)	●			
우산을 나오리 쪽으로 기울인다(傘を菜織の方に傾ける)		○		△
우산을 나오리에게 건넨다(傘を菜織に持たせる)				
우산을 돌려주고 달려간다(傘を返して走っていく)	●			

5월 29일

선택문	마나미 루트록	나오리 루트록	마나미 호감도	나오리 호감도
미아코와 놀러간다(美亜子と遊びに行く)	●			▼
나오리에게 들키기 전에 돌아간다(菜織に見つかる前に帰る)				
사에코와 부실에 간다(冴子と部室に行く)		○		△

제 1장 – 움직이기 시작한 미래

5월 29일

선택문	마나미 루트록	나오리 루트록	마나미 호감도	나오리 호감도
시끄러워, 쓸데없는 말하지마(うるさいなぁ…)		○	▼	
마나미와의 만남을 생각했어(真奈美ちゃんとの…)	●		△	
…그래서, 무슨 말했는데?(…で, 言ったことってなんだよ？)				

5월 30일

선택문	마나미 루트록	나오리 루트록	마나미 호감도	나오리 호감도
마나미를 도와주 러 갈까(真奈美ちゃんを…)	●		△	▼
나오리도 불러서 도우러 갈까(菜織でもさそって…)				
응, 역시 가자(んー, やっぱり行く)				▼
할 수 없군, 여긴 나오리에게 맡길까(しょうがない…)				
부활동이 끝나고 나서 잠시 들러볼까(部活が終わってから…)		○		△
가만히 모습을 지켜본다(じっと…)				
우선 상자를 연다(取り敢えず…)		○		
무거운 것을 중심으로 정리한다(重いものを…)	●		△	
무엇을 만드는지 보러간다(何作るか…)				
어쨌든 먹을 수만 있으면 뭐라도 좋아(取り敢えず食…)		○		△
껍질 벗기기라도 도와줄까?(皮むきでも…)	●		△	

5월 31일

선택문	마나미 루트록	나오리 루트록	마나미 호감도	나오리 호감도
좀 더 기다려볼까(もうしばらく…)	●			
아니, 만들자. 그런 게 어울리기도 하고(いや, つくろうよ…)	●		△	
아니, 패션 만들어(ううん…)			▼	
눈에서 놀려면 스키 타러가자(雪で遊ぶんなら…)				
살고 있었던 만큼 여러 가지 알고 있네(住んでいただけ…)				
마나미는 뭔가 느꼈니?(真奈美ちゃんは…)	●		△	
음~재수가 없을 것도 같지만(ん~, 縁起…)				
수상한 여자네…(怪しい…)				
마나미가 가지고 있는 목걸인가…(真奈美ちゃんが…)	●			
음…인연을 끊는 보석일까(ん…)				
움직이지 않고 가만히 있는다(動かずに…)	●			
어쩐지 나도 졸리는데…(なんだか…)				
음~…좀 부끄러운데…(ん~…ちょっと…)				
이렇게 된 바에야 나오리를 데리러 가자(こうなったら菜織を…)		○		△
살고 있었던 만큼 여러 가지 알고 있네(住んでいただけ…)				
마나미는 뭔가 느꼈니?(真奈美ちゃんは…)	●		△	
음~재수가 없을 것도 같지만(ん~, 縁起…)				
항상 봐왔던 복장이 왠지 편해(いつも見慣れてる…)		○		△
모델도 아니면서 자세 취하지마(モデルでもあるまいし…)				
마나미의 솜씨가 좋은 거겠지(真奈美ちゃんの…)				
움직이지 않고 가만히 있는다(動かずに…)			▼	△
어쩐지 나도 졸리는데…(なんだか…)			▼	△
음~…좀 부끄러운데…(ん~…ちょっと…)		○	▼	△

제 2장 달리기 시작한 이유

6월 1일

선택문	마나미 루트측	나오리 루트측	마나미 오감도	나오리 오감도
좋아, 휴식시간이 되면 마나미를 안내해줄까!(よし、休憩が…)	●		△	
옥상(屋上)	●			
양호실(保健室)	●			
도서관(図書室)	●			
뒤뜰(裏庭)	●			
할 수 없군, 잠깐만 도와줄까(しょうがない…)	●			
계속 듣자(聞き続ける…)				
미야코, 자리 바꾸자(ミャーコちゃん…)				
돌아가자(帰ろう…)	●			
아냐, 역시 마나미와의 약속이 먼저야(いや、やっぱり…)				
음, 안내해주고 싶지만 연습을 안 할 수는 없고…(うーん、案内して…)				
아, 그래, 나오리에게 안내를 부탁할까(あ、そうだ、菜織に…)		○		
마나미와 관계 있는 것처럼 말하지 말아요(真奈美ちゃん関係…)		○		
형사라고 하지만 너무 한 거 아닌가…(刑事だからって…)	●		△	
날 무시하지 않으면 좋겠군(俺のこと無視…)				
그건 젊은 날의 당연한 이치다!(アレは…)				
보모가 좋았었어(保母さんが…)		○		△
지금도 편이야(今でも…)	●			
이봐, 나오리에게 속고있는 거 아냐?(おいおい、…)		○		△
뭐, 좋아…약간은 나오리의 도움이기도하고(ま、いいか…)	●			

6월 2일

선택문	마나미 루트측	나오리 루트측	마나미 오감도	나오리 오감도
그런 건 아냐(そんなこと…)		○		△
…(…)	●			
하지만 난 내년도 있고…(でも、俺…)				
오늘은 지쳤어…어서 돌아가자(今日は疲れた…)				
마나미의 병문안이라도 가볼까?(真奈美ちゃんの…)	●			
나오리 녀석, 벌써 돌아갔나…(菜織のヤツ…)		○		

6월 3일

선택문	마나미 루트측	나오리 루트측	마나미 오감도	나오리 오감도
우선…연습할까…(取り敢えず…)		○		△
새삼 연습한다해도…별 수 없지만(今更練習…)	●			△
그만두자…역시 선배가 나가야만 해(止めよう…)				▼
음…그런가(ん…)-나오리와의 데이트		○		
아직 사용할 수 있으니까 괜찮아(まだ…)				
신발에 기원을 담았다고 할까?(靴に…)	●			
우선 내 걸 사지 않으면 다 팔린다구(取り敢えず…)				
사는 방법을 모르는 건가?(買い方…)	●	○		
줄을 서지 않으면 살 수 없는데…(並ばないと…)				
미야코에게 묻는다(ミャーコ…)				
사에코에게 묻는다(冴子…)				
스스로 어떻게 해본다(自分で…)	●	○		
빨리 돌아가서 하는 수밖에 없군(さっさと…)				
음…가르쳐달라고 할까…(うん…)				
아, 아니 아무 것도 아냐…(い、いや…)				
하하, 좀 피곤한데 쉬다가 할까?(はは、…)				
이렇게되면 모두 분담해서 하자(こうなったら…)		○		
나는 괜찮으니까, 사에코 좀 봐줘(俺は…)		○		
으~잠깐 가르쳐 줘(う～ちょっと…)				
지금 상태로도 문제없어!(今の…)				
음~, 이럴 때에 도움이 되는 사람은…(ん～…)	●		△	
우선 텍스트를 말자(取り敢えず…)	●			
텍스트의 마지막 부분이 쉬워 보인다(テキストの…)				
제일 양이 적은 것 같은 프린트를 한다(一番…)				
나는 괜찮으니까, 사에코 좀 봐줘(俺は…)	●			
으~잠깐 가르쳐 줘(う～ちょっと…)				
지금 상태로도 문제없어!(今の…)				

선택문	마나미 루트측	나오리 루트측	마나미 호감도	나오리 호감도
이제부터 우리들도 사진 찍으러가자(これから…)				
다음에는 마나미의 사진이 보고싶은데(今度は…)	●		△	
자, 슬슬 계속해서 시작해볼까?(さて…)		○	▼	

6월 4일

선택문	마나미 루트측	나오리 루트측	마나미 호감도	나오리 호감도
괜찮을까…치므나…(大丈夫かな…)		○		
그리고 보니 어제 마나미는…(そう言えば…)	●			
나도 좀 쉬고 갈까…(俺も…)				
큰일이다! 선생님에게 알려야 해!!(大変だ…)				
기다려!? 마나미를 건드리지 마!!(まてっ…)	●		△	
기다려, 초조해하지 말고 상황을 살피자!(待て…)		○		
우선 양호선생님이라도 불러오자(取り敢えず…)		○		
잠시동안 같이 있어주는 게 좋겠군…(しばらくは…)	●		△	
…(…)				
◈마나미 루트				
같이 사러가자(買い物…)			△	
내가 갔다 올 테니까 집에서 쉬어(俺が行…)	●		△	
이건 5엔이지(ここは…)				
역시 8엔이야(やっぱり…)	●			
100엔 정도일까(１００円…)				
조심해서 가(気を…)				
◈나오리 루트				
이, 이제 됐어, 그만해!(も…)				
정말…어서 끝내 줘!(たく…)		○		
직접 배웠다면서 아직 서투르네(直接…)				

6월 5일

선택문	마나미 루트측	나오리 루트측	마나미 호감도	나오리 호감도
◈나오리와 데이트를 약속한 경우				
기한이 정해져있으니까 스케이트가 우선이지(期限切れ…)				▼
마나미에게 스케이트를 권한다(真奈美を…)-마나미와의 스케이트로			△	
나오리에게 스케이트를 권한다(菜織を…)				
나오리와의 약속을 지킨다(菜織との…)-나오리와의 데이트				
그래도 참을 수 없으니까 스케이트를 권유한다(でも…)-마나미와의 스케이트				
두 사람에게도 권해볼까…(2人とも…)				
나오리와의 약속을 지킨다(菜織との…)-나오리와 데이트				
그래도 참을 수 없으니까 스케이트를 권유한다(でも…)-마나미와의 스케이트				
역시 먼저 약속한 쇼핑이 우선이지(やっぱり…)-나오리와의 데이트		○		△
◈나오리와의 약속이 없는 경우				
마나미에게 스케이트를 권한다(真奈美を…)-마나미와의 스케이트	●		△	
나오리에게 스케이트를 권한다(菜織を…)-두 사람과의 스케이트			△	△
두 사람에게 권해볼까…(2人とも…)-두 사람과의 스케이트			△	△

6월 7일

선택문	마나미 루트측	나오리 루트측	마나미 호감도	나오리 호감도
◈나오리와의 데이트				
이제 싫어, 더 이상 일하고싶지 않아!(もう嫌だ…)		○		
사물함이나 배달에 맡겨두라고!(ロッカーか…)				
그만 갈래!!(もう…)				
별로 그렇게 무리해서 도시락을 받을 필요는 없어(別に…)			▼	
그야 뭐…맛이 있는 게 당연하잖아(そりゃ…)				
마나미의 도시락이라면 먹고싶은데…(真奈美ちゃん…)			△	
◈마나미와의 스케이트				
지금은 일부러 그런 거야, 꽤 잘 탄다고!(今のは…)				
이상한데, 약간 탈 수 있는데(おかしいなあ…)				
미안…실은 초보자였어…(スンマセン…)	●			
아하하, 실은 전혀 몰라(アハハ…)	●		△	
에? 보통이야, 보통 모두들 알고있는 거라구(え?…)			▼	
그럼, 또 어딘 가로 안내할 테니까 기대해(じゃあ…)			△	

선택문	마나미 루트록	나오리 루트록	마나미 호감도	나오리 호감도
❖두 사람과 스케이트				
뭐라고, 잘도 말했겠다. 나오리…승부다!(何だと…)				
이런 녀석은 내버려두고 둘이서 연습이나 할까, 마나미?(こんな…)				
이봐 나오리…누르지마(おい 菜織っ…)				
괜찮아? 자리 바꿀까?(大丈夫か…)				
조금만 더 참아…(もう…)				

6월 8일

선택문	마나미 루트록	나오리 루트록	마나미 호감도	나오리 호감도
그럴까…(そうかな…)	●			
최선을 다했어(最善…)		○		△
이번 승부는 이긴 거나 다름없어(今回の…)				
❖마나미 루트				
남자란 변해 가는 게 아닐까?(男って…)				
본성은 변하지 않았을지도(中身は…)	●		△	
난 변했나?(俺って…)			△	
❖나오리 루트				
미안해, 둔감한 녀석이라서…(悪かったな…)		○		
너에게도 상냥하게 대해줄까?(お前も…)				
상당히 신경쓰이지?(結構…)				

6월 9일

선택문	마나미 루트록	나오리 루트록	마나미 호감도	나오리 호감도
역시 선배가 나가는 것이 좋아(やっぱり…)				▼
연습하러 갈까(練習に…)	●	○		
이걸로 괜찮은 걸까…(これで…)	●			
역시 나는 내년도 있고…(やっぱり…)				
아무 것도 아니야(何でもない…)		○		△

6월 11일

선택문	마나미 루트록	나오리 루트록	마나미 호감도	나오리 호감도
어쨌든 휘말리면 큰일이다. 내버려둬야지(取り敢えず…)	●			
아아, 정말 둘 다 시끄럽네…(ああもぅ…)		○		
어쨌든 나도 도울게(取り敢えず…)	●		△	
아무 것도 모르는 사람이 나서면 큰일이지(素人が…)				
…나오리도 불러와서 도울까?(…菜織も…)		○		△
마나미, 나오리를 이겨줘(真奈美ちゃん…)	●		△	△
뭐, 그렇게까지 말한다면 받아주지(ま…)		○	▼	△
정말, 됐으니까 마이크 내놔!(たく…)				
❖마나미 루트 행사와 미치루의 이벤트				

6월 12일

선택문	마나미 루트록	나오리 루트록	마나미 호감도	나오리 호감도
❖나오리 루트				
관계 없어!(関係…)				
…(…)				
그것과 이건 달라!(それと…)		○		

제 3장 ~ 골 앞에서…

6월 13일

선택문	마나미 루트록	나오리 루트록	마나미 호감도	나오리 호감도
❖마나미 루트 화분 추락 사건				
❖나오리 루트				
…무슨 소리야?(…何の…)		○		
내가 멋대로 한 것 뿐(俺が…)				
네가 어릴적이었다면 누구라도 똑같이 행동했을 거야(お前が…)				
좀 더 상냥하게 해(もう少し…)				
서투르군…(へただなぁ…)				
이, 이제 됐으니깐(も…)		○		

선택문	마나미 루트	나오리 루트	마나미 호감도	나오리 호감도
하지만 난 꼭 해야만 해(けど…)		○		△
정직하게 밝혔으면 좋았을지도…(正直に打ち…)				
뭐…(ま…)		○		
전혀 그렇지 않아(全然…)				
오늘 비 때문에 중지되지 않을까…(今日…)				
필요없어…(いらねーよ…)				
놀리는 거야?(バカに…)				
무슨 주문인데(どんな…)		○		

6월 14일

선택문	마나미 루트	나오리 루트	마나미 호감도	나오리 호감도
※마나미 루트				
억지로 강요받아서 계속한 것 같아(無理矢理…)			▼	
그…그건…무엇일까…(そ…)	●		△	
스스로 어디까지 해낼 수 있을지, 알고 싶었으니까(自分で…)				
※나오리 루트				
그래도 나는…(でも俺は…)		○		△
그렇군…(そうだな…)				

6월 15일

선택문	마나미 루트	나오리 루트	마나미 호감도	나오리 호감도
※마나미 루트				
운동장(グラウンド)	●			
알았어(わかったよ…)				
혹시 유령 런너가 나오면 어떻게 할건데?(もし…)	●			
시, 실군…(や…)				
복도(廊下)	●			
빡…빨강일까…(あ…赤かな…)	●			
음, 남자이니까 파랑일까(ん…)				
에엣? 잘 모르겠어…(ええっ…)				
교실(教室)	●			
후후, 한 번 놀라게 해볼까(ふふっ…)				
뭐, 마나미의 호기심이 다 가실 때까지 기다릴까(ま…)				
나도 보러 가볼까(俺も…)	●		△	
옥상(屋上)	●			
도서관(図書館)	●			
뭘 하는 거야, 넌?(何やってんだ…)				
어쨌든 책장을 세우자(取り敢えず…)	●			
정말…빨리 해…(まったく…)				
뒤뜰(裏庭)	●			
아직…몰라…(まだ…)				
지금도 마나미는 나의…(今でも…)	●		△	

6월 16일

선택문	마나미 루트	나오리 루트	마나미 호감도	나오리 호감도
※나오리 루트				
아르바이트 하고싶으면 언제든지 와(バイト…)				
또 내기할까?(また…)		○		△
지금까지 미안…수고했어(今まで…)				

6월 17일

선택문	마나미 루트	나오리 루트	마나미 호감도	나오리 호감도
※나오리 루트				
별로…(別に…)		○		△
나라도 그 정도는 받는다고(俺だって…)				
잘됐잖아, 사귀어보지 그래?(よかった…)				▼

PlayStation

POWER 공략왕!

6월 20일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
＊마나미 루트				
그건 중요한 일이라고 생각해(それって…)	●			
그러고 싶어. 언제나(そうしたいよ…)				
그게 전부 가능한 일은 아니지만(そう…)				
형사에게 연락을 해볼까?(刑事さんに…)				
우연일지도 모르니까 좀 더 상황을 지켜보자(偶然かも…)			▼	
원인을 조사해볼까(原因を…)	●		△	
＊나오리 루트				
응, 좋아(うん…)		○		
진짜 싫어(絶対…)				
정말, 할 수 없지(ったく…)				△
집까지 바래다 줄게(家まで…)	●		△	

6월 20일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
＊마나미 루트				
미얀마 전시장(ミャンマー展)	●			
들어가 볼까?(入って…)				
다른 곳으로 갈까?(別の…)				
형사가 이 곳에 있을까?(刑事さん…)	●			
경찰서에 연락(警察署へ連絡)	●			
마나미 아버지의 회사(真奈美の父の会社)	●			
학교의 도서관(学校の図書館)	●			
지금까지 일어났던 일을 말한다(今まで…)				
얼버무리고 도서관에서 나간다(ごまかして…)				
우리들도 조사할 것이 있다고 한다(自分たち…)	●			
얼버무린다(ごまかし…)				
미치루 선생님에게도 물어본다(みちる…)	●			
학교(学校)	●			
이렇다 할 만한 것이 없으니 이동하자(これと…)				
마나미가 사고를 당했던 곳으로 간다(真奈美ちゃんが…)	●			
잠시 방문이라도 해볼까(ちょっと…)				
마나미의 집(真奈美の家)	●			
잠깐 기다려주세요(ちょっと…)	●			
확실하게 연락해 주세요(ちゃんと…)				
아직 이야기가 끝나지 않았어요(まだ…)				
내가 멋대로 한 일이야(俺が…)			▼	
그만두자. 우리들은 그런 사이가 아니잖아?(やめようよ…)	●		△	
뭐, 언제까지 신경만 쓰고 있어봤자 소용없잖아(まあ…)			▼	
＊나오리 루트				
오늘은 내가 한 턱 내지(今日は…)		○		△
이상한데, 항상 의심인 주제에(少し…)				
뭐야, 벌써 돌아가는 거야(なんだ…)				

6월 20일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
＊마나미 루트				
아직 물이 차갑지 않을까(まだ水は…)				
응, 가볼까(うん…)				
앗, 난 됐어. 여기서…(おっ…)	●			
좀 힘드니까 쉬자(ちょっと…)				
하아…목말라(ハア…)				
식후 운동이라도 해볼까(食後の…)	●			
지나갔다…(ま…)			▼	
괜찮아…곧 그칠 거야(大丈夫だよ…)				
마나미…(真奈美ちゃん…)	●		△	

제 4장 오해 당혹 엇갈림

6월 14일

선택문	마나미 루트축	나오리 루트축	마나미 호감도	나오리 호감도
※나오리 루트				
잠깐 '천둥번개 산'에 도전해볼까(ちょっと…)	●			
마나미에게 맡긴다(真奈美…)				
회전 목마라도 타러간다(メリ…)	●		△	
쇼핑이나 하러간다(買い物…)	●			
이번에는 '고스트 아파트'로 갈까(今度は…)		○		
약간이라도 놀란 척 하는 건 어때?(少しは…)				
역시, 이런 곳에는 커플이 많군(やっぱり…)				△
넌 무섭지 않니?(お前…)				
그러지(そうだね)				
여기서도 잘 보여(ここでも…)				

6월 22일

선택문	마나미 루트축	나오리 루트축	마나미 호감도	나오리 호감도
※마나미 루트				
알았어…(わかったよ…)				
그런 말을 할 때야?(そんな…)				
어쨌든 양호실로 가는 게 좋겠군(とにかく…)	●			
※나오리 루트				
평상시에 감사하는 마음을 담아서(日ごろの…)				▼
어쨌든 비싸 보이는 걸로(とにかく…)				
가능한 오래 애용할 수 있는 걸로(出来れば…)		○		
마나미 만큼은 돌봐주니까(真奈美ちゃん…)				
뭔가 원하는 눈으로 쳐다봤잖아(物欲しそう…)				
뭐, 뭐…오늘의 답례야(ま…)		○		△
무…무슨 소리하는 거야…(なっ…)				▼
…그래서 어쨌다고?(…だから…)			▼	▼
내가 억지로 부탁한 거야(俺が…)		○		△
마나미가…나를?(真奈美…)				
…하지만 지금 내가 좋아하는 사람은(…でも…)				

6월 23일

선택문	마나미 루트축	나오리 루트축	마나미 호감도	나오리 호감도
※마나미 루트				
아, 잊지 않았어(わっ…)				
7월 5일이지(7月5日だろ)				
10월 11일이지(10月11日だぞ)				
6월 29일이잖아(6月29日だよ)			△	
이런…(しまった…)			▼	
아니, 그런 건 아니지만…(いや…)	●		△	
평상시에 감사하는 마음을 담아서(日ごろの…)	●		△	
어쨌든 비싸 보이는 걸로(とにかく…)				
가능한 오래 애용할 수 있는 걸로(出来れば…)				
잠깐 기다려(ちょっと待て)	●			
하아? 무슨 말하는 거야(はあ?…)				
아니야, 오늘은(これは違う…)				

6월 23일

선택문	마나미 루트축	나오리 루트축	마나미 호감도	나오리 호감도
※마나미 루트				
너하고는…관계없어(お前には…)				
…(…)			▼	
사귄다(つき合う…)	●		△	
콘택트 렌즈가 더 좋아(コンタクト…)				
지금까지 해왔던 게 좋지 않아?(今まで…)	●		△	
옛날의 마나미 같아(昔の…)			▼	

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
그렇지 않아(そんな…)	●		△	
그런 게 성장했다는 것이 아닐까(それって…)				
변했을지도 몰라(変わったかも…)				

6월 27일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※마나미 루트				
마나미 못 봤어?(真奈美ちゃん…)	●		△	
선생님을 부탁해(先生を…)				
…(…)				
마나미가 곤란하잖아?(真奈美ちゃん…)	●			
…(…)				
어찌된 일이지…? 마나미(どういうこと…)				
쓸데없는 참견이야(余計な…)	●			
과거의 추억이란 소중한 거야(昔の思い出…)				
…(…)				
…(…)				
마나미!!(真奈美ちゃん!!)	●			
시바사키!! 너냐!!(柴崎っ!!)				
이제…됐어…(もう…)-배드 엔딩				
바보 같은 소리마…(バカ言うな…)	●			
…(…)				
경찰에 연락하는 것이 좋겠군(警察に…)-배드 엔딩				
마나미는…왜…(真奈美ちゃんは…)				
마나미를 찾자(真奈美ちゃんを探そう)	●		△	

제 5장 계속 생각해왔고 지금도…

6월 25일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※나오리 루트				
그래도 자신의 마음을 속일 수는 없어(それでも…)		○		△
…(…)				▼
알고 있지만…(わかってる…)				▼

6월 26일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※나오리 루트				
별로…(別に…)				
…(…)				
그렇게 보였니?(そんな風に…)		○		
아…선배…(あ…先輩…)				
별로 나한테까지 말 안 해줘도…(別に俺に…)				
…(…)		○		
네가 뭘 알아(お前…)				
…(…)				
역시, 내 탓이야(やっぱり…)				

6월 27일

선택문	마나미 루트쪽	나오리 루트쪽	마나미 호감도	나오리 호감도
※마나미 루트				
바로 마나미를 찾으러 간다(すぐさま…)				
시바사키에게 마나미의 행방을 물어본다(柴崎に…)	●			
교문 앞(校門前)	●			
뒤뜰(裏庭)	●			
도서관(図書館)	●			
교실(教室)	●			
구 교사 부근(旧校舎付近)	●			
옥상(屋上)	●			
운동장(グラウンド)	●			

선택문	마나미 루트	나오리 루트	마나미 호감도	나오리 호감도
마나미의 집 현관(真奈美の家の玄関)	●			
역 앞 상점가(駅前商店街)	●			
역 앞(駅前)	●			
신사(神社)	●			
그렇게 내버려두지는 않아(そんな事は…)	●		△	
멋대로 말하지마!!(勝手な…)				
…(…)			▼	
무슨 소리하는 거야, 아직 늦지 않았어(何言ってんだ…)	●		△	
나야말로 미안해(俺の方こそ…)				
…(…)			▼	
아직 우리들은 속고있는 건가?(まだ俺達は…)	●			
그만해, 차므나…(やめろチャムナ…)				
도망쳐, 마나미…(逃げて…)				
진정해, 차므나!(落ち着け…)				
…(…)			▼	
역시 이상해…(やっぱり…)	●		△	
아무도 나쁘지 않아…(誰も…)	●		△	
아니, 두 사람이 나쁘다고 말한다면…(いや…)				
이제 끝난 일이니까…(もう終わった…)			▼	
◆나오리 루트				
비슷하게요…(似たような…)				
그 녀석에게는 전 아무 것도 아니에요(アイツ…)				
고백 같은 거 할 리가 없잖아요(告白なんか…)				

6월 22일

선택문	마나미 루트	나오리 루트	마나미 호감도	나오리 호감도
◆나오리 루트				
…마음대로 해…(…勝手にしろ…)				
알았어…더 이상 묻지 않겠어(わかった…)-배드 엔딩				
내가 이상한 소리를 하지 않았으면 좋았을걸(俺が…)	●			

최종장 -사랑이란 후회하지 않는 것

6월 27일

선택문	마나미 루트	나오리 루트	마나미 호감도	나오리 호감도
◆마나미 루트 에필로그				
차는…됐어…(お茶は…いいよ…)				
응…고마워…(うん…ありがとう…)				

※ 이 표에서는 나와있지 않지만 진행 중에 이벤트의 차이가 날 수도 있다. 예를 들어 아침운동의 경우에는 그 여부를 결정할 수 있으며 그에 의해 대회에서의 성적도 달라 질 수 있다. 또한 선택 여부에 따라서 나오리가 아르바이트를 할 수도 있고 안 할 수도 있다.

토이박스(TOYBOX)의 이야기들

SS판과는 달리 이번의 PS판에서 핵심적인 부분이라고도 할 수 있는 토이박스. 일본에서 PC판으로 발매된 토이박스는 본 게임의 부록적 성격이 강했던 소프트였다. PS판에서는 그 토이박스 중에서도 게임 내의 각 서브캐릭터들에 관련된 4개의 시나리오를 다시 담고 있다. 이 시나리오들은 본 게임의 외전적인 내용들로 구성되어 있으며 대부분 본 게임에서 주인공들 외에 잘 비추어지지 못한 캐릭터들을 중심으로 이야기가 진행된다.

각 시나리오의 진행에는 하등 어려운 점이 없다. 그냥 화면을 보고 글을 읽는 것이 대부분이다. 다시 말해서 미니드라마의 형식과 틀린 점이 거의 없다는 것이다. 그러므로 본 게임을 클리어한 후 가벼운 마음으로 준비된 시나리오들을 즐겨보자. 참고로 토이박스에서 새로 볼 수 있는 CG들도 갤러리에 추가된다는 점을 알아두자.

첫 번째 이야기

언제나 신경 쓰이는 그 녀석

사에코: (5월의 햇볕 탓에 더웠던 봄의 휴일. 나는 이 곳 사쿠라미 마을에 이사왔다.)

사에코: (봄부터 다니게 된 St. 엘시아 학교는 집에서 통학하기에는 너무 멀다. 아침 일찍 일어나서 다니자고 생각하던 때에 사쿠라미 마을에서 살고있던 할머니로부터 '하숙하지 않겠니?' 라고 권유를 받았다. 할머니는 에도시대부터 맛과 전통을 지켜온 전병가게를 지금은 홀몸으로 운영하고 있기 때문에 방도 많이 남아있고, St. 엘시아의 졸업생이기도 하여 여러 가지 도움을 받을 수 있을 거라고 들었다. 그래서 신세를 지기로 결심하고 학교를 졸업하자마자 이사온 것이다. 실은 사이가 좋은 친구들과 수학여행 등을 겪고 싶었지만 모두 다른 학교로 가게 되어서 뿔뿔이 흩어져버렸다. 우조건 교복이 예쁜 학교로 가자는 권유를 받기도 했지만 나의 머리로는 도저히 납득할 수 없었기도 했고…)

이렇게 사쿠라미 마을로 이사 온 사에코는 불안감과 기대감을 함께 느끼며 새로운 생활을 시작하게 되었다.

며칠 후… 입학식

사에코는 할머니가 부싯돌을 두드리는 소리를 뒤로한 채로 학교로 향했다. 도중에 마을을 한 눈에 볼 수 있는 고개를 지나 잠시 후 학교에 도착하였다. 게시판에서 반을 확인한 후 교실로 향하는 사에코.

사에코: (문을 연 순간 한군데로 몰린 교실 안의 시선 때문에 놀라기도 했지만… 그 안에 아는 친구는 한 사람도 없었기 때문에 조용히 자기자리에 앉아 기다렸다. 안에는 같은 학교 출신인지는 몰라도 사이좋게 얘기하고 있는 남학생, 서로 가까운 자리에 있어서 인사를 나누는 녀석도 있었다. 하지만 나는 부끄러워서 누구에게도 말을 걸 수가 없었다. 종이 울리고 나서 슬슬 담임선생님이 오시겠구나하고 생각하던 때에 복도가 시끄러워졌다.)

여자 애 목소리: 히익! 교실이 어디였더라!? 아…여기였지!! 간신히 세이프?

사에코: 소란스럽게도 등장한 애는 짧은 트윈 테일에 덧니가 엿보이는 작은 여자애였다. 그리고 그것은 내가 이사온 후의 친구인 시가라키 미야코와의 첫 만남이었다.

그로부터… 1년 후

아쉽게도 시합에서 패배하는 사에코. 사에코는 자책하면서 상당히 상심한다. 그런 사에코의 곁에서 미요카와 미야코가 격려해주느라 애를 쓰고 있다. 미야코는 자신이 한 턱을 내겠다며 그만 힘내라고 한다. 사에코는 곧 기운을 차리고….

미야코: 그 손수 만든 케이크 맛있었지? 간단하게 만들 수 있다고 가게사람도 그랬으니 나도 도전해볼까?

사에코: 뭐, 확실히 맛은 있었지. 재료도 알맞고… 그래도 케이크 만들기라는 건 꽤 요령이 필요한 거야. 네가 할 수 있을까?

미야코: 나하하. 그렇다면 사에라든지 노에미에게 만들어달라고 할까?

사에코: 스스로 만들 수 있게되면 언제든지 먹을 수 있잖아?

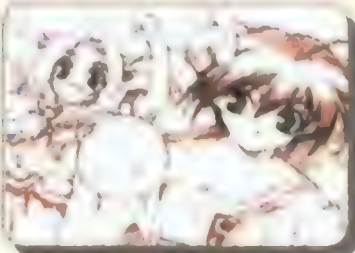
미야코: 음냐. 그게 좋을지도 모르겠군

사에코: 뭐, 미야코는 그 전에 식칼 사용하는 방법부터 연습해야 돼.

미야코: 아, 그래그래 사에 알고 있어? 마나미가 슬슬 돌아오는 거.

사에코: 응. 나오리가 말했어. 8월 21일이었지…

마나미가 돌아오는 것을 축하도 할 겸 열리는 환영 파티에 대하여 말하는 두 사람. 그 때에는 파티에 참가하는 사람 각자 직접 음식을 준비해오기로 되어있다. 사에코와 미야코는 무엇을 가져올지 고민하는 끝에 겨우 결정을 내리고 곧 집으로 돌아갔다.

사에코: (이렇게 해서 나의 여름은 끝났다. 여자 핸드볼 부는 올해도 전국대회출장에 실패했다. 서클사람들도 아쉬움으로 가득 했지만 마지막에는 모두 웃는 얼굴로 시상식에 참가했다. 그리고 내년이야말로…. 주장은 우리들 2학년에게 그러한 말을 남기고 은퇴하였다.)

미야코: 나왔습니다! 구세주 신인 타나카 사에코의 점프 슈-웃! 이 득점은 대단합니다!! St. 엘시아 팀, 좋은 기운을 타고 있습니다! 힘내라-!

사에코: …기운이 아니라 흐름이겠지?

미야코: 이봐이봐! 사에, 뭘 멍하니 있는 거야? 어서 헤트트릭을 하란 말이야!

사에코: 뭐…쓸데없는 말하지마!! 주장!!

미야코: 나이스 어시스트! 타나카의 어시스트로 결승점 획득!! 이 시합은 이깁니다! 아니 이겼다! 이기고 말았다! 올해의 신인은 굉장합니다! 1학년 타나카 사에코, 이 번의 다크호스입니다!

사에코: (내년에야말로…반드시. 응원해주는 그 녀석들을 위해서라도….)

8월 17일

사에코의 연습이 끝난 후 언제나처럼 미요카가 찾아오고 미야코도 같이 온다. 차기 주장에 대한 이야기를 하던 중 미요카는 사에코가 꼭 주장이 될 거라고 말한다. 미야코는 그렇게 된다면 사에코와 미요카의 사이가 한층 더 뜨거워질 거라며 놀려대고, 사에코는 당연히 화를 낸다. 그럼에도 아랑곳하지 않는 미요카. 정말 위험한 후배다….

8월 21일

사에코는 노에미네 집으로 향했다. 사에코네는 전병 가게이기 때문에 케이크를 만들 마땅한 도구가 없어서인데…. 노에미는 선뜻 오븐을 사용하라고 하며 사에코가 뭘 만들 건지 물었다. 사에코는 블랙페이지란 요리 책에서 본 딸기 프레제라는 케이크를 만든다고 했다.

사에코: (오늘은 마나미의 환영 파티. 갑자기 미안마로 돌아가 버려서 걱정했지만 이제부터 다시 함께 어울릴 수 있게 되어서 기쁘다. 요즘에

마나미와 전화했을 때에는 활기찬 것 같았고 변함없이 실수만 저지른다고 나오리가 말했다. 자, 나오리와 마사키가 맞이하러 간 사이에 기합 넣고 케이크를 구워볼까.)

노에미: 우와, 사에 언니 잘하네~.
사에코: 노에미의 엄마 같은 실력에는 안되지만 말이야…자… 다음에는 딸기와 크림…키위도 놓고… 다했다! 타나카 사에코식-에도전 스페셜…이 아니고 딸기 프레제 스페셜.
노에미: 굉장해, 가게에서 파는 케이크 같아…. 후후, 빨리 먹어보고 싶은데.
사에코: 헤헤, 기대하고 있어. 그럼, 다음에는 노에미의 요리를 도와 줄게. 오늘 오븐을 빌려 준 답례야.
노에미: 괜찮아? 고마워, 사에 언니.
사에코: 으응…. 아, 그렇지. 미야코 녀석, 오늘 뭘 만들까?
노에미: 으-응… 샌드위치하고 치킨을 준비한다고 하지 않았니?
사에코: …그 녀석 괜찮을까?

완성한 케이크를 들고 마나미의 집을 향해 출발하는 사에코. 도중에 상점가에서 미야코와 만난다. 미야코는 마나미가 사 올 선물만 기대하고 있다. 사에코가 뭘 준비했냐고 물어보자 미야코는 알 수 없는 음식들의 이름만 불러댄다. 그러던 중 미야코는 사에코의 케이크를 눈치채고 집요하게 노리기 시작한다. 사에코의 시선을 다른 곳으로 끈 사이 케이크를 낚아채려는 미야코. 하지만….

사에코: ……. 아아아아아아아아아아…
미야코: 아아아아, 앗….
사에코: 이 녀석 미야코!!! 무슨 짓이야!!!
미야코: 미안해, 사에…
사에코: 나…나의 역작이…
미야코: 우….

어쩔 수 없이 음식을 가져가지 못하게 된 사에코. 사에코는 환영 파티 내내 마나미에게 미안해서 어쩔 줄을 몰랐다. 하지만 마나미는 사에코의 마음만으로도 기쁘다고 하면서 자신이 사온 선물을 나눠주기까지 한다. 사에코는 그런 마나미에게 사과만을 반복하는 수밖에 없었다.

마나미: 모두 오늘은 늦게까지 있어줘서 고마워. 너무 재미있었어.
사에코: 마나미, 오늘은 정말 미안해. 다음에 이 빚은 반드시 갚을게.
마나미: 아니야, 기분만으로도 충분해. 고마워, 사에.
나오리: 자, 슬슬 돌아갈 볼까? 마나미가 시차 때문에 졸리기도 할 테니까.
마나미: 그렇지 않아. 후후, 그럼 모두 조심해서 가.
나오리: 그럼, 나는 여기서 이만. 다투면 안돼, 미야코, 사에?

돌아가는 길에 미야코는 사에코에게 아까 있었던 사건에 대해 사과한다. 노에미도 분위기를 바꾸기 위해서 노력해보지만 아쉽게도 썰렁할 뿐. 결국 사에코는 기분이 풀리고 일행은 잠깐 오락실에 들려서 놀다가기로 한다….

6월 29일

사에코: 좋아…이것으로 전부 산 건가.
사에코: (오늘 난 일찍 일어났다. 요코하마까지 나가서 여러 가지 재료를 구입했다. 뭐, 냉정하게 생각해보면 이렇게까지 하는 나 자신이 이상하지만…. 요전의 사건에서도 난 별거 아닌 걸 가지고 화를 낸 걸지도 모른다. 게다가 오늘은 특별한 날이니까….)

사에코는 다시 노에미네 가게로 향했다. 다시 케이크를 만들기 위해서. 노에미에게 양해를 구하고 다시 오븐을 빌린 사에코. 노에미는 언제든지 사용해도 괜찮다고 하며 케이크를 만드는 모습을 지켜본다.

노에미: 굉장해, 너무 예뻐.
사에코: 그, 그럴까? 너무 난잡하지 않니?
노에미: 아니, 맛있을 것 같고 먹기에도 문제는 없을 것 같아.
사에코: 헤헤…그래?
노에미: 그런데 이 케이크 말이야, 오늘은 누구를 위해서 만든 거야?
사에코: 엣!? 아, 이 케이크 말이야?
노에미: 또 마나미 언니를 위해서 만든 거?
사에코: 아 아니…그….
노에미: 아, 설마 누군가의 생일 케이크야?
사에코: 아하하하, 그, 그래…매년마다 초라한 초밥뿐이었으니까, 때로는 이런 것도 괜찮을까 해서….
노에미: 헤에, 상냥하네, 사에 언니.
사에코: 아 아니 그…아, 그래 노에미… 오늘밤에 시간 있니?
노에미: 엣…나!?

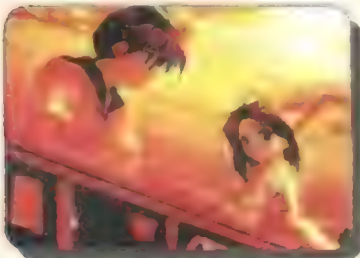
다시 완성한 케이크를 들고 가게를 나서는 사에코. 무엇 때문인지 가기를 머뭇거리고 있는 것 같았다. 하지만 우연히도 전에 그 장소에서 다시 미야코와 마주치게 된다. 사에코는 당황하고 미야코는 들고 있는 것이 무엇인지 궁금해한다. 한참 추궁하는 사이 사에코가 떠나려하자 미야코는 갑자기 사에를 부르는데….

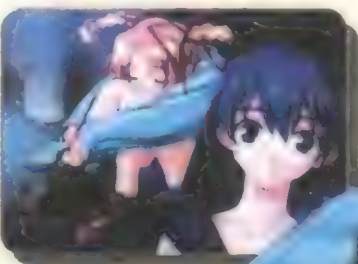
사에코: …앗….
미야코: 핫!? 앗…사에….
사에코: ….
미야코: 미….
사에코: 미야코!! 너 내게 뭔가 원한이라도 품고 있니?!
미야코: 힉 …아…사…사에….
사에코: 흑….
미야코: 앗…저어….
사에코: …그만 됐어….
미야코: 아, 잠깐만 사에!!!!
사에코: 제길…뭐 한 거야 난….
미야코: …사에….

사에코는 다시 옛날에 있었던 일들을 떠올렸다. 당시 미야코는 너무 소란스러워서 수업 시간에 자주 혼나기도 했지만 그 활기찬 성격 때문에 학생들과 잘 어울렸었다. 반면에 사에코는 아직 낯선 느낌이 남아있었기 때문에 그렇지 못했다. 또한 언제나 서클활동에만 매달렸으므로 같이 놀자는 아이들의 권유를 여러 번 거절하기도 하였다. 게다가 중간에 그만두는 것을 꺼렸기 때문에 더욱 갈등이 심했다. 그러던 어느 날 반 전체가 노래방에 가기로 했을 때, 역시 사에코는 참가하지 않고 헨드볼 부로 가버렸다. 하지만 그날따라 괴로움이 너무 심했다. 괴로움에 지쳐 전혀 집중이 안 되었기 때문에 그날은 실수를 연발하였고 결국 남아서 용구정리를 하게 되었다. 어느 쪽도 잘 해낼 수 없다는 생각에 열을 받아 사에코는 마냥 수돗물을 뒤집어쓰고 있었는데….

여자 애 목소리: 아, 아직 서클활동을 하고 있네?
사에코: 흑…
미야코: 너무 늦으니까 데리러 왔어.
사에코: 응? …아, 난 서클활동 때에…오늘은…
미야코: 열심히 하는구나, 레귤러가 되기 위해서.
사에코: …;
미야코: 지금 중요한 때라서 힘들지? 요시이에…. 아, 난 보도부 소속인데 헨드볼 부를 취재하러 갔을 때 그곳의 선배가 말했어. 올해에는 단련이 잘 된 1학년이 있다고 말야. 봐, 카메라로 그 연습 장면을 몇 장 찍었었는데, 봐 여기 있구나.

사에코: …내가?
미야코: 응…. 그래도 정말 언제나 늦게까지 열심히 하는구나. 난 말야 끈기가 없어서 운동부 같은 건 질색이지만 노력하는 사람은 좋아해.
사에코: ….
미야코: 응? …왜 그래?
사에코: 아…아무 것도 아냐….
사에코: (난 스스로는 오직 말상대로밖에 여겨지지 않는다고 계속 생각했었다. 하지만 나를 걱정해주고 데리러 와 주었다. 그리고 내가 어렵게 몰라했던 것을 언제나 간단하게 가르쳐 주었다. 편향적인 나를 바로 보고 있어줬다. 이상한 녀석이다…. 꾸밈없이 웃는 미야코의 얼굴을 보고 있으면 뭔가 하찮은 일로 고민하고 있던 자신이 부끄럽다.)
미야코: 그럼 빨리 가자. 모두 기다리고 있어.
사에코: 응…미안해. 일부러 데리러 와 주어서. 미야코, 고마워.
미야코: 응, 서두르자 사에!
사에코: (그때의 기분은 말로 할 수 없다…뭔가 이렇게 가슴이 뜨거워져서 슬프지도 않은데 눈물이 흘러나온다는 그런 느낌이었다. 그리고 그 녀석이 나를 처음으로 사에라고 불러주었던 날이었다.)

신사부근에서 혼자 생각에 잠겨 있었던 사에코. 사에코는 케이크를 받은 미야코가 기뻐하는 모습을 상상한다. 그 때 나오리가 나타났고 사에코는 미야코와 다툰 것에 대해 털어놓는다. 나오리는 사에코가 용서할 수 있을 거라고 생각한다. 사에코는 나오리에게 마나미와 다퉜던 적이 없는지 물어보는데….

나오리: 응, 있어…. 유치원 때부터 알고 지냈는걸. 그야 당연히 몇 번 있지. 지난번에도 그 애가 소중하게 남겨두었던 딸기를 마음대로 먹어버렸는데, 그 애는 울면서 화를 냈지.
'나오리 너무해!! 내가 좋아하는 것은 마지막에 남겨두고 먹는다는 걸 알면서!!'라면서 말야.
사에코: 아, 아니…그건 나오리가 나쁘다고 생각하지만….
나오리: 사이가 좋다면, 때로는 상대방을 상처 입혔다던가 하더라도 용서받을 수 있다고 생각해 버리는 경우가 있잖아. 아니면 말하지 않아도 알아 줄 것이라는 거라던가…. 그렇지만 어떤 때에는 용서할 수 없다든지…. 별 것도 아닌 일로 엇갈리기도 하지….
사에코: ….
나오리: 뭐, 그런 경우에는 천천히 생각해보는 것이 좋을지도 몰라. 왜 같이 지내는 것일까 하고…. 아핫, 내가 말할 수 있는 건 이 정도야.
사에코: 저, 저기…미야코는 어째서 나와 어울리고 언제나 놀리기도 하는 걸까….
나오리: 엣? 그거야 네가 어울려 주니까 그런 거잖아?

나오리와 대화를 나눈 후에도 아직 마음을 잡지 못한 사에코. 집으로 돌아가는 길에 마나미와 만난다. 마나미는 나오리에게 자기가 만든 카레를 나누어주기 위해서 냄비에 담고 가져가는 중이라고 한다. 그러면서 미야코가 아까부터 사에코를 찾고 있다는 사실을 전해준다. 하지만 사에코는 별로 아랑곳하지 않고 집으로만 가려 한다.

사에코: …앗….
사에코: 미…미야코….
미야코: 쿨….
사에코: 뭐…뭐 하는 거지….
미야코: 음….
사에코: 미야코… …응?

미야코 옆에 놓여져 있었던 케이크를 발견하는 사에코. 그리고는 한 입 먹어보는데….

사에코: …맛없어…. …어떻게 하면 이렇게 맛이 없을 수 있지?

사에코는 미야코와 환영 파티 준비에 대해 나누었던 이야기를 떠올리면서 미야코가 케이크를 전혀 만들 줄 모른다는 사실을 곧 깨닫는다.

사에코: …만드는 방법을 모른다고 했으면서…. 설탕과 소금을 헷갈린 건가…. 나는…나는….
사에코: 어째서 이 녀석에게 그런 것조차 가르쳐주지 않은 걸까…. ….

갑자기 울리는 전화벨.

사에코: !? …아…미야코…전화 왔어….
미야코: 우…응….
사에코: …이봐…끊어진다? 진짜 할 수 없군… 아, 여보세요….
나오리: 아…미야코? 뭐 하는 거야? 빨리 사에를 데려오란 말야. 모두 준비 끝내고 기다리고 있다고.
사에코: …에?
나오리: 에가 아니라니까? 내가 말했잖아. 오늘 사에의 생일파티 하자고.
사에코: !?
나오리: 잠깐 너 듣고있는 거야? 설마 딴 짓하고 있는 건 아니겠지?
마나미: 나오리, 요리 다시 데워놓았어.
사에코: ….
나오리: 듣고 있어? 이봐! 대답해봐!
사에코: 나오리…좀 더 기다려 주지 않겠니?
나오리: 엣? …아 잠깐!?
미야코: 음냐….
사에코: 어디….

나는 미야코의 곁에 앉았다. 그리고 나는 미야코가 일어날 때까지 기다릴 생각이다. 오늘이 지나갈 때까지 시간은 아직 많이 남아 있으니까….

…………END

두 번째 이야기

오직 하나뿐인 현명한 방법

노에미: (시간은 아침 6시 반…. 언제나 자명종이 울리기 전에 눈이 떠진다. 커튼의 틈 사이로 아침 햇빛이 살며시 들어오고 작은 새가 지저귀는 소리와 상점가가 눈을 떠가는 소리가 들려온다. 그리고 얼마 안 있어서 오빠가 졸린 눈을 비비며 아침 조깅하러 나간다. 나는 씻고 나서 가게를 청소하고 오빠의 도시락을 만든다. 언제나 변하지 않는 아침의 광경.)

노에미: 아, 어서 와…오빠.

노에미: (오빠는 대회를 목표로 열심히 연습하고 있다. 돌아온 후에는 녹초가 될 정도로 피곤해 보여서 약간 걱정이다…. 그것을 보다못한 나오리 언니와 마나미 언니가 오빠대신에 가게일을 도와주러 온다. 두 사람 모두 상냥해서 나까지 도움을 받기도 한다. 나는 오빠가 쭈욱 달리기를 계속하고 있는 이유를 알고 있다. 옛날부터 말하지 못 했던 생각을 전하기 위해…. 그리고 계속 달릴 수 있도록, 계속 지켜봐 주었던 사람을 위해서. 멋진 관계…. 나는 언제부터인가 오빠들과 나의 동경을 겹쳐보게 되었다. 그렇지만 나는 동경만으로 끝나버렸다…. 나는 아무 것도 할 수 없다는 것을 알게 되었으니까….)

노에미는 평소와 같이 가게 일을 열심히 돕는 중이다. 노에미가 무엇인가 사려고 상점가로 나서면 그때부터 상점가는 한층 더 시끄러워진다. 각 가게의 주인들이 노에미를 칭찬하며 공짜로 선물을 주는 경우가 대부분이다. 이런 저런 가게를 거치며 점점 덤으로 받은 물건의 양은 늘어나기만 하는데…. 한편 한 소년이 그 시각, 상점가를 향해 가고 있었다. 그 켄이치라는 소년은 투덜거리며 방금 전에 있었던 일을 떠올린다.

마나미: 아, 마침 잘됐다. 저기 누나가 저녁반찬의 재료를 사는 걸 잊고 왔거든…. 켄이치, 미안하지만 좀 다녀오겠니?

켄이치: 에엣?! 어째서 내가? 누나가 잘 가는 가게 같은 건 모르는데?

마나미: 지금 국을 끓이고 있으니까 봐야만 하거든. 응? 거스름돈으로 과자를 사도 괜찮으니까.

켄이치: 과자로 기뻐할 나이가 아니라구, 정말.

마나미: 안돼, 국 넘치겠다.

켄이치: 잠, 잠깐!! 뭘 사와야 하는 거야? 게다가 돈은!!

켄이치: (나와 마나미 누나가 일본에 돌아온 지 2주정도 지났다. 아빠와 엄마는 아직 일이 남아있기 때문에 돌아오지 않았다. 먼저 일본에 돌아갈 때 엄마가 귀띔을 해주었다. '누나를 잘 보살피거라' 라고. 솔직히 일본에 돌아온 것 자체에는 전혀 아무렇지도 않았다. 뭐 원래 살았던 마을이니까 불안하지도 않았고 어릴 때와 비교해서 마을의 배치가 달라졌다는 것에만 놀란 정도였다. 그래도 문제는 엄마의 귀띔 말 그대로 마나미 누나에게 있었다. 외견으로는 진지하고 확실한 사람같이 보여도 그건 거짓이다. 멍청히 있을 때가 많고 실수 투성이다. 그렇지만 옛날 아빠와 엄마가 일 때문에 일본을 떠났던

때, 어려서 좌우도 구분 못하는 나를 누나가 지켜주었다. 성질 나쁜 옥부 내외에게 꾸지람을 들어가면서도 필사적으로 나를 감싸주었다. 나 자신도 굉장히 감사하고 있고, 뭐 슬슬 중학교도 졸업할 수 있는 나이이니까 내 일은 내가 하자고 생각하기도 한다. 그래도 마나미 누나 안의 나는 아직 어린애이기 때문에 유치원 아이 같은 취급을 당한다. 이 두 사람만의 생활이 누나에게 옛날을 생각나게 하는 것일지도 모른다…;)

켄이치는 투덜거리면서도 물건을 사기 위해 열심히 상점가를 돌아다니려 하고 있었다. 그런데 갑자기 켄이치의 뒤에서 누군가가 부딪혀왔다. 그것은 다름 아닌 노에미. 들고 있는 물건이 너무 많다보니 중심을 못 잡고 비틀거렸던 것이다.

켄이치: *아, 아니…; 무거운 것 같은데 괜찮아?*
노에미: *으응, 그러저럭…; 꺅!?*
켄이치: *앗…위험해!! 좀 들어 줄게!*
노에미: *미안…;*
켄이치: *그건 그렇고 굉장히 많이 샀네?*
노에미: *아니, 이, 이것들 전부 그냥 받은 거야…;*
켄이치: *헷? 그냥 받은 거라고??*

수박…티슈 5개, 야구 티켓, 회, 찻잎…종이 봉투…; 켄이치는 전혀 통일성이 없는 물건들을 보고 대신 들고 가준다.

나오리: *어서 와 노에미, 늦었네…어떻게 된 거니, 그 짐들은?*
노에미: *응, 상점가의 아저씨들에게 받은 거야.*
나오리: *흐응, 인기인은 괴롭네…; 어머, 마나미의 동생까지 있잖아?*
노에미: *엣?! 마나미 언니의…?*
켄이치: *앗…나오리 누나, 안녕…; …그렇다면, 아! 노에미? 노에미니??*
노에미: *…켄이치?*
켄이치: *응…켄이치…; 나루세 켄이치야.*
노에미: *그랬구나…; 나 전혀 몰랐어, 못 알아 봤구나.*
나오리: *그 무렵에는 몇 살이었더라? 서로 어렸었으니 낯설었겠네…; 아, 켄이치는 노에미보다 한 살 어리지?*
켄이치: *응…그렇지만…;*
켄이치: *(놀란 것은 나도 마찬가지다. 나오리 누나는 확실히 같이 놀았을 적의 인상이 남아있고 요사이에도 만났었지만…; 노에미는 어렸을 때는 병 기운 때문에 언제나 얌전하게 있던 이미지였기 때문에 더욱 그렇다.)*

노에미는 도움을 받은 답례로 마실 것을 내온다. 나오리는 켄이치를 보며 노에미가 옛날보다 예뻐졌다는 것을 강조한다. 켄이치도 그 말을 듣고 다시 한번 노에미를 쳐다본다. 그리고 노에미가 정말로 예뻐졌다는 것을 깨닫게 된다. 그리고 노에미가 자신을 확실히 기억해주었다는 사실에 기뻐한다. 켄이치는 노에미가 자기를 특별히 여기는 것 같은 기분이 들었기 때문이다.

노에미: *6년 만이네…; 굉장히 멋있어졌구나.*
켄이치: *그, 그래? 나는 보통이라고 생각하지만…;*
노에미: *분위기가 좋아진 걸까? 여러 가지를 체험한 만큼 어른이 된 것 같아.*
켄이치: *너무 칭찬해주는데.*
켄이치: *(내가 달라졌다고 하면 노에미도 달라졌다…; 그 때와 비교한다면 당연한 것이다.)*
켄이치: *그렇게 말하는 노에미야 말로…;*
노에미: *에? 나…;*
켄이치: *노, 노에미도 사…상당히 예뻐…;*
노에미: *아…미안해, 손님이…; 켄이치, 편안하게 앉아있어.*
켄이치: *욱…;*

커피를 마시면서 노에미를 자세히 관찰하는 켄이치. 노에미는 다정스러운 태도로 손님을 맞이하고 있다. 그러던 중 나오리가 그런 모습을 보면서 켄이치가 노에미를 좋아하게 되었다는 걸 눈치채버린다. 당연히 켄이치는 당황해하고…; 곧 심부름 중이었다는 걸 깨달은 켄이치는 노에미와 인사를 나누고 가게를 나선다. 노에미는 켄이치가 안 보일 때까지 오랫동안 배웅해 주었다. 늦게 돌아온 켄이치는 마나미에게 야단을 맞았지만 그 후 잠이 들기 전까지 노에미의 얼굴을 떠올렸다.

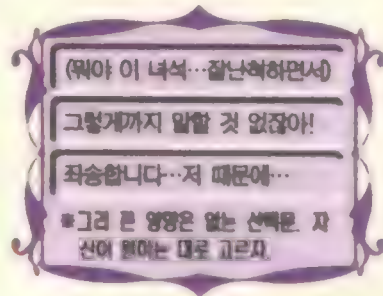
다음날

켄이치는 학교 가기 전에 마나미에게 심부름을 맡게 되었다. 하지만 잘 하면 노에미를 만날 수 있다는 기대에 부푼 켄이치였기 때문에 순순히 응하였다. 켄이치도 그냥 가게로 직접 찾아가 볼 생각은 해봤지만 나오리 누나 때문에 쉽사리 갈 엄두가 나지 않았다. 우연에 기대할 수밖에 없는 자신을 부끄러워하면서 켄이치는 상점가에 도착하였다.

노에미: *응? 왜 그래, 켄이치?*
켄이치: *엣?*
노에미: *학교에서 돌아오는 길?*
켄이치: *아, 아아, 오늘 아침에 누나가 저녁 반찬의 재료를 사 가지고 오라고 해서…; 하는 김에…;*

운좋게도 노에미와 우연히 만난 켄이치. 서로 하고 있는 일에 대해서 간단히 대화를 나눈 후 저녁반찬의 재료를 사러 나선다. 켄이치는 노에미와 같이 돌아다니는 도중에 주위의 부러운 눈빛들을 느낄 수 있었다. 대충 물건을 다 산 후에 켄이치는, 다음부터 살 것이 있으면 같이 다니자고 노에미에게 말하지만 곧 얼버무리며 급히 생수를 찾는다. 그 때…,

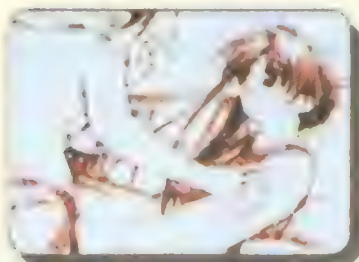
노에미: *그거라면 아랫에 있어… 우리 가게에서 잘 구입하는 곳을 가르쳐 줄게, 꺅?*
켄이치: *노, 노에미!? 괜찮아??*
노에미: *저…죄송합… 타쿠야씨…;*
시바사키: *훗…;*
노에미: *저…미안해요…타쿠야씨…;*
켄이치: *(…타쿠야씨?)*
시바사키: *변함없구나, 앞을 보고 걷지 않으면 위험하잖아?*
노에미: *미안해요…;*
시바사키: *흥…;*

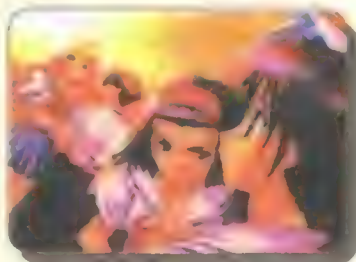
> (뭐야 이 녀석…잘난척하면서)
> 그렇게까지 말할 것 없잖아!
> 죄송합니다…저 때문에…
> ※그리 큰 영향은 없는 선택문. 자신이 원하는 대로 고르자.

켄이치: *죄송합니다. 제가 노에미를 억지로 데리고 왔기 때문에…; 정말 죄송합니다…; 다친 데는 없습니까?*
시바사키: *후…; 뭐, 별로 대단한 건 아니지만…;*

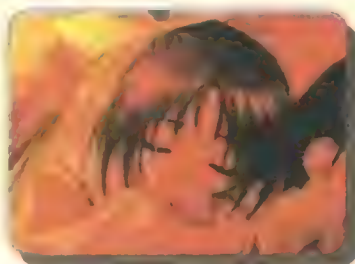
시바사키는 켄이치가 노에미의 소꿉친구라는 사실을 알고는 누구와 비슷하다며 비꼬아댄다.

계속 건방진 모습을 보이는 시바사키. 켄이치는 참지 못하고 시바사키에게 따지려 하지만 노에미는 이내 켄이치를 말린다. 그런 모습을 보며 켄이치는 노에미와 그 녀석의 관계에 대해 궁금해하는데…,

2년전

노에미: (나와 타쿠야씨가 처음으로 만났던 때는 초여름. 오빠의 운동부가 여름의 대회를 목표로 열심히 연습하고 있었을 무렵이었다. 나는 평소처럼 오빠의 부 활동을 지켜보고 집에 돌아가려고 했다.)
시바사키: 아, 이봐? 공 좀 주워주지 않겠니?
노에미: 아…예…. 에잇!

시바사키: 하하하. 나이스패스! 땡큐! 언제나 보여서 말야. 육상부의 매니저니?
노에미: 엣? 그건 아니지만…. 오빠가 육상부여서….
시바사키: 그래…. 왠지 부럽구나.
노에미: 저, 축구부 사람이죠? 언제나 늦게까지 연습해서 많이 힘들겠군요.
시바사키: 아, 그래…. 레귤러(정규선수)가 되고싶어서…. 마지막 여름 대회이기도 하고….
노에미: 열심히 하고 있군요. 굉장해.
시바사키: 아, 아냐. 대단할 것 까진 없어…. 단지 난 실력이 없으니까 남보다 많이 연습하고 있는 것 뿐이야….
노에미: …그래요…. 축구를 아주 좋아하는군요.
시바사키: 아…응. 그래. 좋아하니까 힘들어도 계속 하고 싶어.
노에미: 힘내요! 반드시 해낼 수 있을 거예요.
시바사키: 좋아. 왠지 해낼 수 있을 것 같은 기분이 드는데! 나란 녀석은 단순한 걸지도?
노에미: 후후후….

그런 만남이 있은 후 시바사키는 드디어 레귤러로 뽑혔고 참가하는 대회마다 좋은 성적을 남기게 된다. 노에미는 대회가 끝날 때마다 시바사키를 격려하였고 그 덕분인지 시바사키는 계속 상승세를 이어갔다. 언젠가 세계를 무대로 뛰고싶다는 자신의 꿈까지 노에미에게 말하는 시바사키. 그런 그가 노에미에게 '레귤러로 뽑히면 꼭 시합 보러와 줘' 라는 말을 남기고 고등학교로 진학했다. 그리고 2년 후에 노에미는 시바사키가 있는 St. 엘시아 학교에 입학하게 된다. 하지만….

카스미: 시바사키…. 누구야? 이 아이…
쇼우코: 이 전부터 왠지 연습을 보고 있었던 것 같은데. 아는 사이?
노에미: 아…저….
시바사키: 훗…뭐야. 노에미잖아?
노에미: 타쿠야씨….
시바사키: 너도 이 학교로 온 거냐? 어쨌든 오랜만이구나.
노에미: 으, 응…. 오랜만이에요…타쿠야씨….
시바사키: 뭐야. 올 거면 온다고 말해주었으면 좋잖아?
카스미: 시바사키. 이 아이 너와 어떤 관계지?
시바사키: 아아. 그냥 옛날부터의 팬이야.
노에미: ….
쇼우코: 흥…. 뭐, 그렇다면 괜찮지만…. 최근에 신입생이 들어온 탓인지 시끄러워졌단 말야.
시바사키: 질투라도 하는 거야?
카스미: 설마. 그런 거 아냐. 단지 요즘에 너무 여러 여자와 만나고 다니는 거 아냐? 2학년의 전학생이라든가?
시바사키: 별로…. 그냥 이야기만 하는 것 뿐이야.
카스미: 잠깐 너 말이야. 여기서 확실히 말해 두겠는데 시바사키는 우리들과 사귀고 있으니까. 알겠지?
쇼우코: 오해하지 말아주었으면 좋겠어. 옛날의 아는 사이 따위야 모르겠지만

노에미: 저…저는….
노에미: (이후에 나는 자신이 어떻게 되었는지 기억이 나지 않는다. 정신이 들어보니 양호실에 눕혀져 있었다.)

노에미: (그리고 오빠에게 업혀서 집으로 돌아갔다. 그런 나를 마나미 언니와 나오리 언니까지 같이 따라오면서 걱정해주었다. 결국 나는 오빠처럼 되지 못했다. 생각을 전하지도 못했으면서…. 자기 멋대로 만 생각에 잠겨있던 것이 부끄럽다. 차라리…. 사라져버리고 싶었다.)

그리고 나서 몇 주일 후

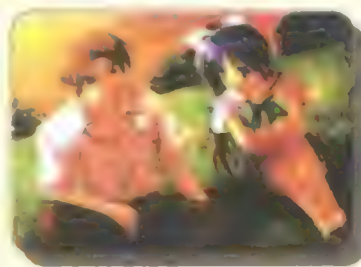
노에미는 친구와 도서관의 일을 보고 있었다. 그런데 그 날, 축구시합이 있어서 운동장이 꽤 시끄럽다는 것을 알게 된다. 친구는 같이 시합을 보러가자고 했지만 노에미는 당번이기 때문에 나중에 간다고 했다.

노에미: 모두 돌아가버렸나….

노에미가 도서관의 문을 잠그고 나서 운동장으로 돌아왔을 때는 이미 사람들은 떠난 뒤였다. 친구의 말에 의하면 전반은 우리 학교가 우세했었지만 노에미가 보러간 후반부터는…. 그 때 운동장에서 시바사키를 발견하는 노에미. 시바사키는 노에미에게 비웃고 싶으면 비웃으라고 한다. 하지만 노에미는 격려를 해줄 뿐….

노에미: 아니…그렇지 않아요. 그렇지…. 하지만…열심히 했잖아요….
시바사키: 흑…. 너에게 그런 말을 들을 정도라면 정말로 끝인지도 모르겠군….
노에미: …미안해요….
시바사키: 칫….

노에미: 아…앗
노에미: (타쿠야씨는 그대로 운동장의 한 구석으로 걸어간다…. 그 뒷모습을 그대로 보내는 것이 왠지 견딜 수 없어서 나는 타쿠야씨를 따라갔다.)
노에미: 저…다음 시합에서도 힘내요….
시바사키: 말 안 해도 그렇게 할거야….
노에미: ….

운동장 주위에 있는 잔디밭에 풀썩 주저앉아버린 시바사키. 노에미는 얼마 안 있어 돌아가려고 하지만 시바사키가 다시 노에미를 부른다. 그리고 옆에 앉으라는 눈짓을 했다.

시바사키: 노에미….
노에미: ….
시바사키: 오늘 시합…보고 있었니?
노에미: …응….
시바사키: 그래….
노에미: 오랜만에 볼 수 있어서…좋았어요….
시바사키: …. …예전과 비교해서 어땠니?
노에미: 응. 굉장히 실력이 늘었어요
시바사키: ….
노에미: …. 아…그럼. 저 갈게요

시바사키는 갑자기 침묵에 빠지고 노에미는 방해가 될까봐 자리를 피하려 한다. 그런데 또 다시 시바사키가 노에미를 부른다. 그리곤 무엇이 부족한 지를 물어보는데…. 노에미는 한 순간 예전의 일을 떠올리다가 곧 괜찮다는 말을 하고 함께 돌아간다.

시바사키: … 바보같이 뭘 묻고있는 거냐…난….

며칠 후

켄이치는 잡지를 사러 나간다면서 마나미에게 더 살 것이 없냐고 묻는다. 하지만 마땅한 심부름거리가 없어서 실망한다. 그 때 마나미는 켄이치에게 영화표를 건네주고 친구들과 보라고 한다. 무드 있는 영화라는 것을 안 켄이치는 곧바로 노에미를 찾아가지만 나오리만이 있을 뿐이었다.

나오리는 노에미가 도서위원 당번이라는 것을 알려주고 좀 더 기다리라고 한다. 그리고 빨리도 영화표를 눈치채고는 힘내라고 말한다. 그런데 돌연 들이닥치는 카스미와 쇼우코. 이 둘은 지금 시바사키와 노에미가 어딘가에 같이 있다며 찾기에 여념이 없다. 곧 다시 나가버리고 켄이치도….

켄이치: *노에미… 나오리 누나 미안해요!!*
나오리: *아…. 켄이치, 아이스커피는…!? …정말. (대신 커피를 마신다)…푸하…. 중증이네, 이거.*
켄이치: *시바사키…타쿠야…. 그 녀석은 노에미와 어떤 관계지?*

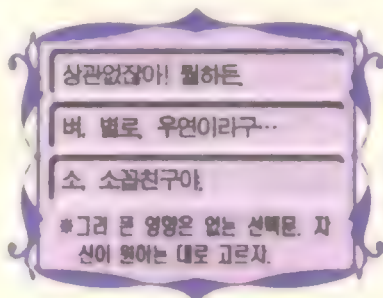
켄이치는 저번에 상점가에서 시바사키와 만났던 일을 회상하며 학교를 찾아가 보기로 결심한다. 도서관의 위치는 마나미에게 들은 적이 있다지만 결국 길을 헤매는데…. 큰 건물만 찾다가 구 교사까지 가던 도중.

미요카: *이봐, 너 여기서 뭐하고 있는 거지!!*
켄이치: *우와아!? 아- 놀랐다!!*
미요카: *'놀랐다'가 아니잖아. 너 우리학교의 학생? 어린애가 들어오면 안돼.*
켄이치: *어, 어린애? 확, 확실히 이 학교의 학생은 아니지만….*

수상해하는 미요카에게 켄이치는 도서관에서 빌릴 책이 있다면서 얼버무린다. 하지만 미요카는 계속 켄이치를 따라다니며 감시한다. 하지만 도서관이 벌써 닫혀있다는 것을 확인하고 둘은 일단 헤어진다. 길이 엇갈렸을지도 모른다며 그만 단념하고 돌아가려는 켄이치.

켄이치: *… 돌아갈까…. 응!?*
시바사키: *노에미, 공 좀 주워줄래?*
노에미: *아…그래요. …에잇!*
시바사키: *하하하, 나이스패스!*

운동장에서 좋은 분위기의 두 사람을 발견하는 켄이치. 그 장면을 숨어서 지켜보고 있었는데 다시 미요카가 나타나서 방해한다. 미요카는 켄이치가 노에미를 보고있다는 것을 알고 켄이치가 스토커 같다고 한다.

상관없잖아! 뭘하든.
벼, 별로. 우연이라구…
소, 소꿉친구야.
*그리 큰 영향은 없는 선택문. 자신이 원하는 대로 고르자.

켄이치의 변명은 미요카에게 전혀 소용이 없다. 그런 도중에 노에미는 사라지고 만다. 황급히 학교를 나서는 켄이치. 하지만 집으로 가던 중, 우연히 노에미와 만나게 된다. 노에미는 전혀 이상한 기색을 보이지 않고 켄이치와 대화한다. 도서위원일 때문에 늦었다는데….

두 사람은 재미있는 대화를 나누며 하교 길을 걸어갔다. 노에미와 켄이치는 곧 갈림길에 다다른다. 켄이치는 시바사키와의 일은 상관없이 영화 표에 관한 말을 하려 한다.

노에미: *그럼, 마나미 언니에게 안부 전해 줘.*
켄이치: *으…그래…노에미!!!*
노에미: *엣? 왜 그래?*
켄이치: *앗…그…이…이번….*
켄이치: *(지금 뿐이야…. 괘, 괜찮아…. 그냥 영화 보러가자고 하는 거니까….)*
켄이치: *시간이 남아 있으면 좋겠는데… 이, 이번*

미요카: *아~앗!! 아직 이런 곳에 있다니이이!!*

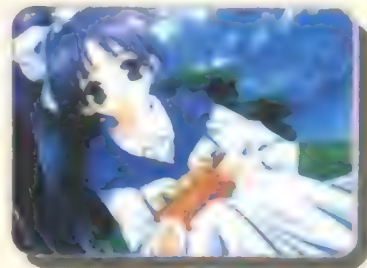
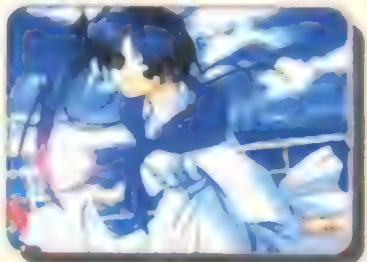
바람처럼 나타나서 산통을 다 깨는 미요카. 미요카는 켄이치가 학교에서 했던 일을 밝히려고 한다. 켄이치는 어떻게 해서든 위기를 모면하려 노력하지만…. 집요하게 추궁해대는 미요카의 질문에 겨우겨우 변명을 늘어놓는 켄이치. 점점 어려운 상황에 놓인다.

노에미: *그런데 방금 전에 말했던 건 뭐야? 이번…?*
켄이치: *앗, 아니 그….*
미요카: *ㅇㅇㅇㅇㅇㅇㅇ*
켄이치 ……
노에미 *응?*
켄이치: *노, 노에미…. 이번 일요일에 영화 보러 안 갈래?!*
미요카: *엣!?*

견디기에 너무 힘들어 홧김에 말이 튀어나와 버리고 말았다. 긴장하는 켄이치.

노에미: *…내가 가도 괜찮아?*
켄이치: *응! 물론!! 요전번의 답례도 할 겸…. 그러니까….*
미요카: *흥…뭐야 긴장해 가지고선. 바보 같애.*

마침내 권유에 성공한 켄이치. 약속한 날이 되었고 역 앞에서 노에미를 만났다. 노에미의 복장은 평상시와 같지만 왠지 활기차게 보였기 때문에 켄이치는 더욱 기뻐했다. 요코하마에 도착하여 그 경관에 대해 잠시 이야기를 나눈 후 영화관으로 들어간다. 그날 보게된 영화는 다행히도 노에미가 보고 싶어하던 것이었다. 켄이치는 다음에도 영화를 보여 주겠다고 말한다. 영화를 본 후에 잔디밭에 앉아서 노에미가 싸온 도시락으로 점심을 보내는 두 사람.

노에미: *기억하니? 내가 감기에 걸렸을 때, 켄이치가 그림책을 가지고 병문안을 와준 일.*
켄이치: *응. 아마 '얼고런 펭귄나라' 였던가…. 그 무렵 읽을 수 없는 한자가 있어서 반대로 노에미가 읽어 주었지.*
노에미: *그래도 기뻤어. 그 무렵에 나는 병 때문에 툭하면 누워있는 것 뿐이었으니까…. 책을 많이 읽었었고, 그후에는 안에서 마나미 언니하구 놀고 있는 것을 같이 봤었지.*
켄이치: *그때에는 노는데 끼지도 못했으니까 좀 아쉬웠어.*
노에미: *그때와 비교하면 정말 많이 자랐네…. 나보다도 더 어른스럽게 보이기도 하고.*
켄이치: *그, 그런… 아직 나는….*
켄이치: *(역시 연하라는 것 때문에 특별하게 취급당하고 있는 것일까? 1년간의 생일 차와 다른 곳에서 자라온 것…. 그리고 경험했던 일들…. 내가 어른이 되었을 때 그녀는 나보다 더 어른이 되어있다. 어떻게 해도 뒤집을 수 없는 일….)*

점심식사를 끝마치고 켄이치와 노에미는 산책을 즐긴다.

켄이치: *아, 기다려, 빠르네, 노에미는.*
노에미: *후후후, 어서, 빨리빨리~?*

카메라를 안 가지고 온 것을 후회하는 켄이치….

노에미: *왜 그래? 지쳤니?*
켄이치: *아니야! 지쳐있을 틈이 없는걸.*
노에미: *정말로 어렸을 때를 생각나게 하네~. 오랫동안 이렇게 논 적이 없었거든.*

켄이치: *그렇다면 앞으로도 놀러 오자. 아직 재미있는 곳은 많이 있으니까!*
노에미: *응. 그래. 아, 저쪽에서 뭔가 이벤트를 하고 있는 것 같은데?*
켄이치: *가볼까?*
노에미: *응!*

켄이치는 노에미에게 이끌려 다니기도 하면서 즐거운 시간을 보냈다. 예전보다 활기차게 뛰어 노는 노에미가 켄이치에게 있어서 무엇보다 기쁜 일이었다. 날이 저물어 갈 무렵, 두 사람은 다시 마을로 돌아왔다. 그런데 그 곳에서 카스미와 쇼우코를 만나게 되는데 시바사키의 태도가 달라졌다면서 노에미를 추궁한다. 시바사키가 예전과는 달리 축구연습에만 몰두하고 있어서 도무지 상대를 해주지 않는 다는 것이다. 또한 누구와도 사귀지 않겠다고 말한 것도 같아 더욱 의심을 사는 노에미.

켄이치: *노에미….*
노에미: *나…. 뭘 하고 있는 걸까….*
켄이치: *….*

노에미는 켄이치에게 예전에 자기와 시바사키 사이에 있었던 일들을 솔직히 말해준다. 그러면서 점점 자포자기의 상태가 되가는데….

……
그걸로 됐잖아?
그런 건 아냐…
※무엇을 골라도 관찮지만 가능한 노에미를 격려할 수 있다고 생각되는 것을 고르자.

켄이치: *(…결국 나는 그냥 혼자서 들떠있어서 멋대로 좋아하게 된 것 뿐이었을까? 나의 본심은 어떨까? 단지 일시적 병의 증상 같은 것이었을까? 아니면 어린애들 같이 생각이 미숙해서 단지 없는 물건을 사달라고 졸라대는 것뿐이었나…. 지금까지 노에미를 보아온 나의 기분은 뭐지?)*

그것을 확인하기 위해서, 나는…엔딩 A
단지 동경이었을지도 몰라…
　그랬구나…엔딩 B
　하지만 나는…엔딩 A
어쨌든 안돼…나 같은 건…엔딩 B
※꼭 엔딩 A를 보도록. 어쩐지 좀 더 완결된 느낌을 준다.

켄이치: *그것을 확인해야만 해…. 나는….*
켄이치: *(와버렸다…. 그녀석이 대체 어떻게 할 작정인지 확인해야만 해…. 그냥 노에미의 기분을 가지고만 논 녀석이라면….)*

운동장에 도착한 켄이치. 거기에는 이미 카스미와 쇼우코가 시바사키와 이야기하고 있었다. 시바사키의 말을 엿들은 켄이치는 그의 결심은 진짜였다는 사실과 더군다나 그 스스로 노에미와는 사귈 자격조차 없다고 하는 것을 알게 되었다.

켄이치: *(…결국 나는 시바사키에게 아무 말도 하지 못한 채 돌아오고 말았다. 생각이 서로 엇갈렸던 두 사람. 나는 그 두 사람을 도와주기 위해서 어물쩍거리고 있었던 것일까…. 두 사람이 해결해야만 하는 일…. 나는 아무 것도 할 수 없어…. 역시…. 그냥 어린애였을까…)*

그리고 나서 1주일 후

켄이치는 마나미의 심부름을 받고 다시 노에미네 가게 근처로 가게 된다.

켄이치: *(여기에 오는 것도 오랜만이구나…. 노에미와 요코하마에 놀러 갔었을 때 이후로, 어쩐지 마음이 괴로워져서 근처에 가기가 어려웠다. 뭐하고 있을까…노에미…. 그후로 시바사키는 어떻게 되었을까….)*

숨어서 노에미를 보고 있던 켄이치에게 또 다시 미요카가 다가온다. 그리고 저번처럼 켄이치를 의심하고 추궁하기 시작한다. 그 때 시바사키가 나타나고 곧 노에미와 대화를 나눈다. 시바사키는 오늘이 결승전이라고 말하며 저번 연습시합 이후로 다짐한 결심을 털어놓는다.

노에미: *타쿠야씨….*
시바사키: *그리고 결심했어. 이제부터는 나의 꿈을 위해 축구를 계속할 거야. 네 오빠처럼은 아니지만 나도 자신이 어디까지 해낼 수 있을지 시험해보고 싶어. 예전에 세계를 상대로 겨루고 싶다라고 말했던 적도 있었고…. 마지막까지 널 곤란하게 해서 미안해….*
노에미: *그, 그런…아니에요…. 나는 타쿠야씨에게 아무 것도 해주지 못했어요…. 폐를 끼친 건 나예요….*
시바사키: *…상냥하구나…. …어째서 난 이렇게 깨닫는 것이 늦을까…. 그럼, 노에미…. 프로선수가 되면…. 괜찮다면 보러와 줘.*

노에미: *앗… 타쿠야씨…. 다…다녀오세요…. 타쿠야씨….*
시바사키: *안녕….*
노에미: *… …안녕….*
노에미: *(타쿠야씨는 자신이 결정한 길을 나아가고, 나는 내가 할 수 있는 것을 찾기 위해서 나아간다…. 언젠가 그것이 교차할 수 있을지도 모르겠지만 지금은 아직 모르겠다. 뒤돌아보지 않고 앞으로 나아가는 타쿠야씨에게 비웃음 당하지 않도록 이제부터 나도 힘내지 않으면…. 나는 이제부터 자신의 꿈을 찾아서 그 사람과 다시 웃는 얼굴로 만났으면 좋겠다고 생각한다. 그때까지 나는…. 앞으로 나아가야지. 나답게…. 내가 생각한 것처럼…. … 하지만…. 오빠… 나는 역시 오빠처럼 되지는 못했어….)*

켄이치는 그 장면을 지켜보고 있다가 곧 노에미에게 모습을 드러낸다. 켄이치는 노에미를 걱정해주고 노에미는 마지막에 켄이치가 해주었던 말이 도움이 되었다고 한다. 그리고선 노에미는 나중에 다시 함께 어딘가로 놀러가자고 한다. 미요카는 확실하게 고백하지 못하는 켄이치를 어린애취급하고…. 켄이치는 지금까지의 관계가 무너질까봐 고백하지 못하는 것이었다. 하지만 앞으로 분발하기로 결심한다.

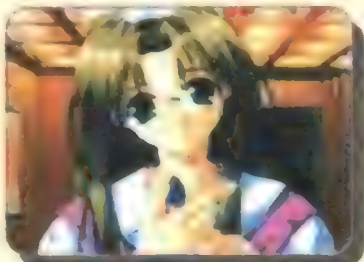
켄이치: *아, 심부름 도중이니까 다시 나중에 놀러 올게.*
노에미: *응. 언제든지 와도 괜찮아.*
켄이치: *그럼, 안녕!!*
노에미: *또 보자.*
켄이치: *(아직 알 수 없는 나와 노에미의 미래. 나에게 용기가 생긴다면…. 그 때에는…확실히 말 해야지라고 생각한다. 나의 기분을 뭐, 그런 거라고 생각해도 나는 나름대로의 방법으로 나아가자고 생각했다. 나는 가벼운 발걸음으로 집을 향해 달려간다. '또 보자' 라는 말에는 우리들은 이제부터다라고 하는 의미가 담겨 있다는 생각이 들어 이상하게 기뻐졌다.)*

…………… END

세 번째 이야기

로맨스는 달빛의 한숨

마사키는 사에코, 마나미, 미야코와 함께 요코하마에 도착했다. 마나미는 6년만에 온 지라 요코하마의 달라진 모습들에 신기해한다. 이 네 사람이 가고 있는 곳은 미안마 전시전이 열리고 있는 요코하마의 박물관. 마나미가 입장권을 많이 얻어왔었다. 또한 마나미가 살고 있었던 곳이기도 하니 궁금해서 그 곳으로 가기로 한 마사키. 곧 박물관에 들어선다.

박물관에서 일행은 전시물을 감상하면서 마나미에게 미안마에 대한 약간의 설명도 듣는다. 한참 감상하던 중 미야코 때문에 약간 트러블이 일어나기도 한다. 곧 다시 둘러보는 일행. 여기서 한 보석을 유심히 보게 된다. 여기서 갑자기 나타나는 미치루. 일행은 아직 미치루가 누군지 모르는 상태이다. 미치루도 함께 이 보석에 대하여 이야기를 나눈다. 도중에 사에코가 이 보석이 아마미야 재벌 민족미술관에서 대출해온 것이라는 문구를 발견한다. 그러던 도중 미치루는 마나미의 목걸이에 대해 이야기를 하고….

미치루: *어머, 당신 이상한 목걸이를 하고 있네요? 그건…;*
마나미: *아, 이건 미안마에 있었을 때… 사부님이 주신…;*
미야코: *어라, 사부님?*
마나미: *아, 그러니까, 신세를 진 사람에게서 받은 선물이야.*
미야코: *나야, 설마 거기서 알게된 남자에게서??*
마나미: *아하하, 마을의 할아버지께 받은 거지만.*

곧 일행은 미치루와 헤어지게 된다. 그러나 마사키는 아까의 그 보석을 다시 유심히 바라보는 미치루의 모습을 보는데….

다음날

뉴스에서는 어제 갔었던 전시장에서 일어난 미술품 도난사건에 대한 이야기가 흐르고 있었다. 범행 전에 예고장이 있었던 것이 뒤늦게 밝혀졌지만 주최측에서는 미리 경찰에 알리지 않은 듯 하다. 경찰은 계속 조사중이라는데. 곧 수업종이 울리고 미야코가 새로운 선생님이 온다는 소식을 알려준다. 그리고 그 선생님은 다름아니라 어제 봤던 미치루. 이 만남에 의해 마사키들은 큰 사건에 휘말려들게 된다….

서클활동이 끝나고 뒤뜰로 온 마사키는 미치루와 만나고 이곳에 있는 조각들에 대한 이야기를 나눈다.

미치루: *응, 이 학교에 빨리 적응할 수 있게 잠시 둘러보고 있는 중이야. 여긴 참 재미있네, 여러 모양의 조각들이 있어서.*
마사키: *아무래도 교장 선생님이 아는 분이 예술가 이어서 그 사람이 만든 작품으로 장식되어있다고 들은 적이 있어요.*
미치루: *그래…그 중에는 비싸 보이는 것도 있는 것 같은데.*
마사키: *그렇군요. 요사이에도 새로운 조각을 받은 것 같아서 공사하고 있는 중이에요.*
미치루: *그래….*

미치루는 다른 곳으로 가 버리고…. 마사키는 이야기 도중에 미치루의 눈동자가 어제 민속전의 보석을 볼 때와 같이 외롭게 보였다는 것을 느꼈다. 미치루는 겨우 무언가를 찾았다며 중얼거린다.

그로부터 며칠 후

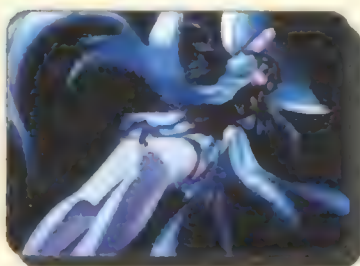
마사키를 비롯한 6명은 밤에 학교에서 담력시험을 하고 있다. 미야코의 말에 의하면 최근 밤에 수상한 그림자가 학교 안에서 나타난다고 한다. 담력시험을 시작한 지 얼마 후에, 구교사 건물로 향했던 일행은 갑자기 수상한 남자들에게 포위되고 만다. 섣불리 반격하지도 못하는 상황. 그들은 무언가를 찾고 있는 듯 끊임없이 두리번거리고 있다. 아까 전 없어진 마나미를 걱정하는 일행. 그 남자들이 하는 이야기를 들어보면 'S.A'라고 하는 사람을 노리고 있는 것 같다. 그리고 얼마 안 있어 그 'S.A'라는 자가 나타난다. 조각을 목적으로 하는 듯.

S.A: *아가씨의 사랑은 달빛의 한숨. 노린 보물은 놓치지 않는다. 다음에는 당신의 하트를 노릴겁니다. 미소녀 의적 세인트 엔젤! 등장!!*
대장: *뭐, 놀리는 거냐.*
S.A: *후후, 어서 이런 일은 관두고 재취직을 하는 쪽이 좋을 걸?*
대장: *너를 잡아서 추천서라도 받고야 말겠다! 이봐, 어서 잡아라!!*
S.A: *가엾은 사람…좋아…아가씨의 사랑으로 감싸주겠어. 목숨이 다할 때까지!!*

S.A의 말에 따라 교문 밖으로 도망쳐 나온 일행. 마나미가 없다는 것을 안 마사키는 나오리에게 뒤를 부탁하고 다시 안으로 들어간다. 하지만 그 괴한들에게 다시 잡혀버린다. S.A는 마사키를 구하려다가 부상을

입는다. 그렇지만 어서 마사키에게 도망가라고 한다.

마나미: *마사키!? 하아앗!! 이나즈마 오토시(번개 떨어뜨리기)!!*
부하A: *우와!!*
마사키: *(마나미는 미인마에서 살았을 때 그곳에서 환상의 무술을 전수받았다. 저번에도 은행강도를 잡아서 표창장을 받았을 정도로 굉장히 강하다. 평상시에는 예전과 거의 변함이 없는 마나미지만, 하지만 얼마나 강하다고 해도 역시 여자애니까 걱정된다.)*

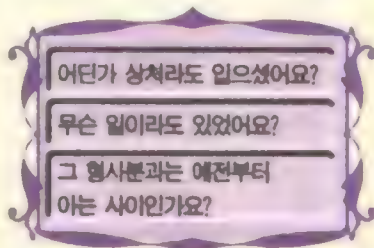
여하튼 다시 일어난 S.A는 어서 도망가라고 한다. 그리고는 어디선가 나타난 기구에 조각을 매달고 공중으로 유유히 사라지는 S.A.

S.A: *예고한대로 잘 갖고 갑니다. I hope you get well soon.*

어리둥절한 마나미와 마사키. 하지만 오늘의 사건은 앞으로 일어날 일에 비교하면 겨우 서막에 지나지 않았다.

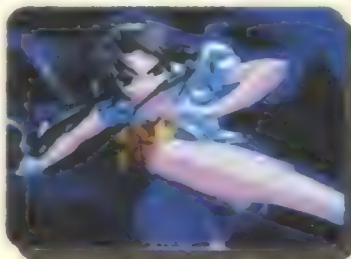
이튿날

마사키들은 학교 뒤뜰에서 있었던 사건에 대해 이야기를 하고 있는 중이다. 잠시 후 뒤뜰에서 우연히 만난 사람은 고토다라고 하는 형사로 이번에 일어난 도난사건에 대해서 조사하고 있는 중이었다. 미야코는 형사에게 지금까지 일어난 일을 술술 불어댄다. 그러던 사이 미치루도 나타난다. 형사는 미치루에게 아버지의 뒤를 잇지 않을 거냐고 물어본다. 미치루는 경영같은 것에는 흥미 없다고 말하고 형사는 그만 물러간다. 방과 후 도서관에서 마나미와 이번 사건에 대한 이야기를 나누는 마사키. 그런데 다시 미치루가 나타나서 1개월 사이의 신문과 사고학 책을 찾는다. 마나미가 책을 건네주는 도중, 갑자기 미치루가 쓰러지고 만다.

미치루를 양호실로 옮긴 마사키는 치료흔적을 발견한다.

어딘가 상처라도 입으셨어요?
무슨 일이라도 있었어요?
그 형사분과는 예전부터 아는 사이인가요?

마사키: *저, 어딘가 상처라도 입으셨어요? 약간 습포 냄새가 나는데….*
미치루: *앗…아, 이건…그냥…방을 정리하고 있을 때 굴러 떨어져서.*
마사키: *그러셨어요….*
미치루: *의외로 내가 둔해서 말야….*

미치루는 자신의 꿈이 선생님이 되는 것이었다는 말을 해준다. 그리고 아버지와의 추억에 대해서도 약간 이야기 해주는데… 집으로 돌아가는 길에 마사키는 수상한 3인조와 마주치게 된다. 그들은 마사키를 S.A의 동료라고 하면서 데리고 가려한다. 도중에 그들에게 전화가 걸려오는데 예정대로 계획을 제 2단계로 옮기자고 하는 내용이었다.

마사키는 그대로 학교의 운동장으로 끌려왔다. 그 3인조는 계속 마사키에게 S.A의 행방을 추궁한다. 그러던 중 도난 당한 미술품들이 모두 아마미야 재벌의 것이었다는 사실을 알게 된다. 3인조는 마사키를 미끼로 해서 S.A를 잡으려는 생각이다. 게다가 잠시 후에 조심성 없는 미야코때문에 사에코까지 잡혀버리고 세 명은 사이좋게 인질이 되고 만다. 갑자기 구세주처럼 나타난 마나미. 마나미는 마사키가 걱정되어 찾아다니던 중이었다. 당연히 3인조와 마나미와의 싸움이 시작된다.

마나미: *하아앗!! 카제나기(바람 멈추기…)!!*
부하A: *으아아악!?*
불량남B: *가…가라데라도 배웠나, 이 녀석.*
마나미: *아니요…쎄카츄어(세기말 최흉 무술 연순권법…)예요….*
불량남A: *큭… 뭐하고 있나! 어서 쓰러뜨리라고!!*
불량남B: *뭐가 뭔지 잘 모르겠지만…얌전하게 굴라고!!*
마나미: *…하앗!! 구열전각!!*
불량남B: *우아아악?!*

하다못한 불량남A는 인질을 내세워 빈틈을 만들어낸다.

마나미: *앗….*
불량남A: *지금이닷! J.S.A닷!!!*
마나미: *헛!?*

▲ 핫슈~ 팔바카~ 스~.

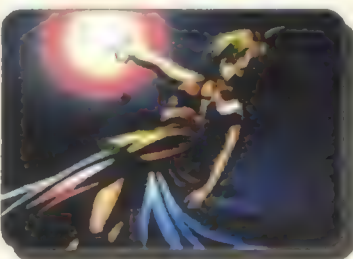
불량남A: *제트!!*
불량남B: *센티멘탈!!*
검은 삼학년: *어택-액!!!*

…황당한 기습에 당하고 마는 마나미. 그때 다시 등장하는 S.A는 불량남들과 맞선다. S.A은 불량남들이 고용되어있는 콘체른을 비난한다. 파대한 이익을 취하려고만 하는 타락한 곳이라는데…. 이에 불량남들은 다시 J.S.A를 써서 공격하는 불량남들.

불량남A: *간다!! 제트!!*
불량남B: *센티멘탈!!*
S.A: *DX세인트 세이버!! 큭!?*

돌연 상처가 재발하여 빈틈을 보이고 마는 S.A. 그대로 제트 센티멘탈 어택에 당한다. 불량남들은 이를 놓칠세라 다시 제트 센티멘탈 어택을 쓰려고 한다. 마사키는 S.A를 걱정하지만 S.A는 꼭 마사키들을 지켜낼 것이라고 말한다.

S.A: *이 날개를 가졌을 때에 깨달았어…. 사랑하는 모든 사람들을 지켜야 한다는 걸.*
불량남A: *하하하!! 언제까지 입만 놀리고 있을 거냐!!*
불량남B: *오늘은 우리들이 주역이라고오!!*
S.A: *DX세인트 세이버!!*
불량남A: *끝이다!! 제트!!*
불량남B: *센티멘탈!!*
S.A :*하앗, 트위스터 블레이드!!*
불량남B: *뭣!? 날았다!?*
불량남A: *저, 저 녀석… 우리들의 J.S.A.를 간파해냈다!?*
S.A: *놀이시간은 끝났어요… 사랑에 안겨서 쉬세요.*
불량남A: *괴, 괴물인가 이 녀석!?*
불량남B: *싫어어어어엇!!!!*
S.A: *라스트 레볼루션!*

결국 당하고 마는 불량남들. 하지만 다시금 위기가 닥쳐온다.

의문의 여자: *그 정도로 해두시지, 세인트 엔젤….*
S.A: *앗!*
불량남A: *앗, 누님!!*
의문의 여자: *…진짜, 형편없군*
S.A: *누구지…?*
의문의 여자: *세인트 엔젤…, 나의*

부하를 많이도 귀여워해 준 것 같군.
마나미: 너, 너는…!
의문의 여자: 오랜만이야…마나미.

놀랍게도 그 여자와 마나미와는 아는 사이였다. 그 여자의 이름은 챠므나 폰. 마나미와 같은 권법인 퀘카츄어를 사용하는 미얀마 최강(…)의 격투가라고 한다. 그녀 역시 지금은 아마미야 재벌에 의해 고용된 자객이기도 하다. 이제 챠므나와 S.A의 싸움이 시작되는데….

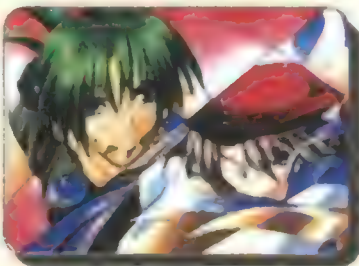
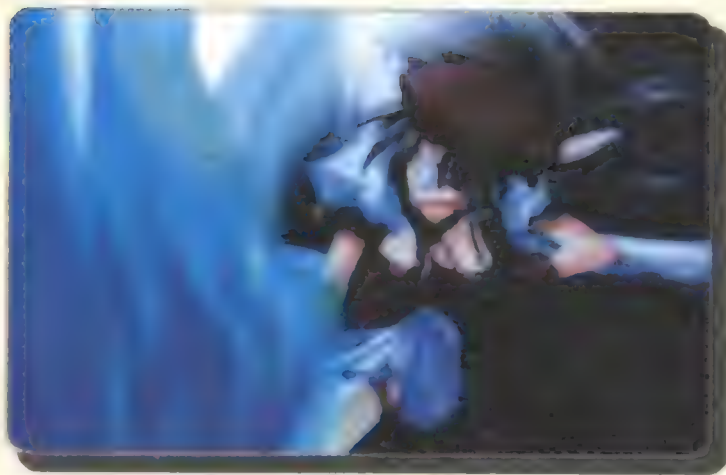
챠므나: …아미나기(어둠가르기)!
S.A: 큭! …문답무용이라는 거군….
챠므나: 세인트 엔젤… 너의 싸우는 방식을 아까 잘 봐 두었다고. 후후…. 너의 실력으로는…나를 이길 수 없어.
S.A: !?
챠므나: 그걸 지금부터 증명해주마. 히아아아아앗!! 홍룡파왕탄!!
S.A: 큭!! …이, 이건 방금 전의….
챠므나: 후후. 어찌되었든 종이 한 장 차이로 피한 것 같군. 그래도 그렇지 않다면 재미가 없다구.
마사키: 세인트 엔젤!
S.A: …여기선 오래 끌수록 불리해진다… 그렇다면! DX세인트 세이버!!
챠므나: 후후후….
S.A: 사랑에 안겨서 쉬세요… 라스트 레볼루션!!

하지만 챠므나에겐 어떠한 기술도 통하지 않았다. 한 번 본 기술이라면 무엇이든지 간파해낸다는 챠므나. 챠므나는 슬슬 결정타를 날리려 한다.

챠므나: 자, 슬슬 끝내볼까…. 이 기술로!
마나미: 저 자세는…!
챠므나: 하아아아아앗!!

마나미: 퀘카츄어 최대의 오의이자 챠므나 최강의 기술…!
챠므나: 흉악용파참!!!
마나미: 피해요!
S.A: 꺄아아아악!!

무참히 당하고 마는 S.A. 챠므나는 S.A를 위협하며 다가오고 있다. 하지만….

S.A: …질 수 없어….
챠므나: 응?
S.A: 이렇게… 질 수는 없어… 사랑하는 사람들을 위해서….
챠므나: 뭐야…? 세인트 엔젤에게서 느껴지는 이 투기는….
S.A: 그리고…나 자신을 위해서도!

S.A: 절대로 지지 않겠어!!
챠므나: 큭…! …어째서…? 어째서 설 수 있는 거지!? 너와 난 분명히 실력이 달라! 그건 너도 알고 있을 터! 그런데도 어째서!?
S.A: …확실히 당신은 강해. 그래도 나에게는 꼭 해야만 하는 사명이 있어. 지켜야만 하는 사람들이 있어! 그 생각이 있는 한 나는 몇 번이라도 이겨내고 말 거야!!
챠므나: …윽! 그렇다면 그 생각까지 박살내주지! 흉악용파참!!!
S.A: 하앗! 소닉 트위스터 블레이드!!
챠므나: 뭣!? 나의 흉악용파참을 피했다!?
S.A: DX세인트 세이버!! 챠므나 폰! 싸움에만 몰두하는 당신의 마음. 천사의 날개로 감싸주겠어. 사랑에 안겨서 쉬세요! 파이날 세라픽 어택션!!

이튿날

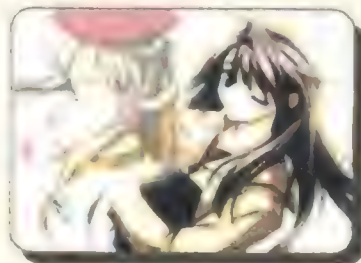
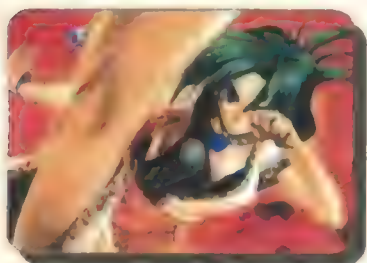
어제 있었던 사건을 떠올리고 있는 마사키들. 어제의 그 싸움에서 세인트 엔젤은 챠므나를 상대로 분투하였다. 그런 모습에 무언가를 느낀 챠므나는 다행히 물러나기로 했다. 챠므나는 세인트 엔젤에게 라이벌 의식을 불태우며 다음에 다시 만나길 기대하였다. 또한 마나미와의 승부도…. 결국 부하들을 데리고 돌아가는 챠므나. 남은 일행들은 모두 무사한 것에 기뻐하고, 마사키는 세인트 엔젤에게…

왜 아마미야 재벌의 물품을 훔치는 겁니까?
혹시…당신은…
…
*S.A의 대답은 달라질 뿐 별 차이점은 없다.

마사키: 그런데… 당신은 어째서 아마미야 재벌의 미술품을 노리는 겁니까?
S.A: …그것에는 추억이 담겨있기 때문이야.
마사키: …추억?
S.A: 비싼 것 따위가 아냐…. 단지 추억이라는 돈도 없는 것이 담겨 있으니까 난 그것을 되찾으려는 것 뿐.
마사키: 그럼…그것은….
S.A: 마음이 없는 사람에게서 비싼 가격이 매겨져 어둠에 묻혀 있는 것을 난 인정할 수 없어…. 물건의 가치는 사람들마다 다르지만…. 나에게 있어서는 그것이 최후로 남아 있는 거야.

앞으로도 계속 싸워나가기를 다짐하는 세인트 엔젤. 생각 중에 미야코가 세인트 엔젤의 정체에 대해서 물어본다. 그 정체를 파헤쳐서 TV에 나갈 궁리까지 하는데… 그렇지만 수업 시간 중이라 곧 미치루에게 걸려버리고 미야코는 물론 주위의 인물들까지 엄청난 양의 숙제를 받게 된다….

하교 길에 마나미가 숙제를 도와주겠다고 하지만 마사키는 괜찮다고 한다. 그 때….

미치루: 후후. 정말 사이가 좋네.
마사키: 아, 미치루 선생님….
미치루: 마나미, 수업 중에 자면 안 되지?
마나미: 앗…그…죄송해요.
미치루: 후후. 이번에는 특별히 봐주지.
마사키: 하지만 미치루 선생님, 이 양은 오늘 안에 끝낼 수 없다구요.
미치루: 젊었을 때의 고생은 사서라도 해야지. 게다가 또 밤에 어딘 가로 외출해서 놀거나 하지 말고.
마사키: 엣?
미치루: 후후후.
마사키: (미치루 선생님은 알궂게 윙크했다. 어느 곳에서라도 같은 정말로 평화로운 하루… 그것을 세인트 엔젤에게도 빨리 되찾아주고 싶다. 날개를 쉬게 한 그녀가 정말로 차분히 지낼 수 있는 그런 날을.)

…………END

네 번째 이야기

전해져라! 이 마음

미요카: 아~아~아~. 이렇게 까지다니… 기다려 주세요. 곧 치료해 드릴 테니까.

사에코: 너무 호들갑이군. 괜찮아. 적당히 반창고라도 붙이면 되니까.

미요카: 안돼요! 타나카 선배의 몸은 선배 한 사람 만의 것이 아니예요! 좀 더 소중히 해 주세요!

사에코: 아, 그래….

미요카: 대회도 가까워졌고 확실하게 치료를 해서 빨리 낫게 하지 않으면….

사에코: …하지만 굴러서 좀 까진 것 뿐인데?

미요카: 그래도에요!

사에코: 으….

미요카: …소독을 하고…거제를 대고… 이제 붕대만 감으면 끝이에요.

사에코: 아, 붕대는 됐어. 대단한 상처도 아니고….

미요카: 안돼요.

사에코: ….

미요카: …자, 끝났어요.

사에코: 아, 고마워. 미요카.

미요카: 아니요. 타나카 선배를 위해서라면 이 정도는. 아, 그렇지. 마침 쉼대도 있으니까 마사지라도 할까요?

사에코: 엣? 아니야. 그건 다음에.

미요카: 엣? 사양하지 말아주세요.

사에코: 아, 아냐. 정말 괜찮다니까.

미요카: 그렇게 말하지 마세요.

사에코: 그, 그러니까 정말 괜찮아.

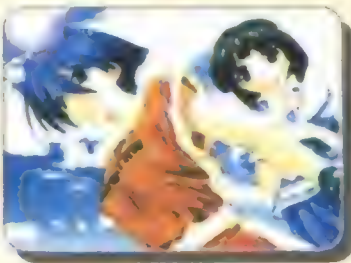
미요카: 타나카 선배.

이런 상황에서 갑자기 나타난 미야코. 사에코는 미야코를 쫓아감으로써 어려운 상황을 피할 수 있었다…. 당연히 미요카는 아쉬워한다.

이튿날

다음 날에도 미요카는 여전히 사에코를 찾고있다. 휴식시간마다 없어져버리는 사에코. 미요카는 혹시하며 운동장으로 갔다가 사에코를 찾아낸다. 사에코는 잠깐 마사키를 보러왔다고 하지만 당연히 미요카가 좋아할 리 없다. 그리고는 매일같이 수건과 물로 사에코를 시중들어 주는 미요카. 사에코는 그러한 미요카의 행동에 부담감을 느끼는 기색이 역력한데…. 잠시 후 미요카는 운동장에서 도망가듯이 사에코를 데리고 사라진다.

미요카: *(나의 이름은 하시모토 미요카. 올 봄부터 St. 엘시아 학교에 다니는 1학년. 모두에게는 실수 쟁이며 약간 단순하다는 소리를 자주 듣지만 실은 지는 걸 싫어하며 약간 고집을 부리기도 한다. 지금은 타나카 선배라고 하는 멋진 사람과 만나서 매일 즐겁다. 타나카 선배는 은인이기도 하고 모두와는 달리 나를 의지해준다. 친구들은 너무 극성스런 아내 같다고도 하지만 나는 선배를 도와줄 수 있는 것이 굉장히 기쁘다.)*

학교 뒤뜰을 걷는 두 사람. 실은 여기서 미요카는 사에코를 처음으로 만났었다. 까다로운 선배들(누군지 보면 안다…)의 쥬스를 쏟아 곤란에 처해있던 미요카를 사에코가 감싸주고 나섰던 것이다. 이 사건으로 인해 미요카는 사에코를 처음으로 만나게 되었고 그런 사에코를 동경하기 시작했다. 그리고 계속 사에코에게 입은 은혜를 갚기 위해서 노력하는 중인 것이다. 하지만 아직 자신의 정성이 부족하다고 여기는 미요카.

이튿날 방과 후

또다시 휴식시간에 운동장으로 달아난 사에코를 찾아낸 미요카. 미요카는 이곳 운동장을 아주 싫어하는 기색을 보인다.

미요카: *(하지만…. 이곳에 있으면…. 타나카 선배는 나의 마음도 몰라주고 자주 육상부의 이토 선배, 노에미의 오빠에게 놀러 간다. 타나카 선배가 남자와 즐겁게 이야기하는 일이 드무니까 약간 복잡하게 느껴지고 재쳐진 것 같은 기분이 든다. 뭐 이토 선배에게는 나무세씨라는 사람과 히키와씨라는 소꿉친구가 있다고 들었지만… …어디가 좋은 걸까? 이 사람의….)*

갑자기 나타난 육상부의 하시모토. 미요카는 자리를 피하려 한다. 육상부의 하시모토는 미요카의 오빠이기도 하다. 하시모토는 미요카에게 오늘이 너의 생일이니까 서둘러서 집에 오라고 하며 선물도 준비해 두었다고 한다. 상당히 여동생을 아끼는 태도를 보여주는데… 하지만 미요카는 오빠가 나오리에게 잘 보이려고 그런 다며 싫어한다. 그래도 하시모토는 케이크를 사주겠다면서 미요카를 억지로 끌고 가버린다….

미요카: *(어째서 이렇게 되는 거야. 중요한 때에 방해를 받다니. 게다가 오빠…. 언제나 나를 어린애 취급하며 이것저것 시끄러워. 나도 이제 스스로 무엇이든지 해낼 수 있으니 슬슬 가만히 놓아두면 좋잖아. …뭐, 케이크는 맛있었지만…. 아~ 타나카 선배도 부를걸….)*

이튿날 점심시간

미요카는 복도에서 만난 사에코에게 생일선물을 받고 기뻐한다. 그 선물은 사에코가 손수 만든 것…미요카가 감격을 하지 않을 리가 없다. 게다가 방과후에는 둘이서 뭐라도 먹으러 가기까지… 미요카는 자신의 생일까지 기억해주고 잘 챙겨주는 사에코에게 더욱 호감을 갖게 된다. 그리고 전국대회를 앞두고 연습이 힘들어지는 사에코를 더욱 잘 보살펴주기로 마음을 먹는다.

그때부터

미요카의 사에코 보살피기는 한층 더 심해지고 있었다. 점심시간에 찾아와서 스태미너 도시락(…)을 전해주고, 연습 후에는 언제나 수건과 물을 준비. 방과후에는 신사로 가서 선배가 우승하기를 비는 미요카. 하지만 날마다 비는 소원의 내용이 조금씩 달라지는데….

미요카: …올해는 꼭 우승할 수 있도록….

미요카: …타나카 선배가 꼭 우승할 수 있도록….

미요카: …타나카 선배…좋아해요.

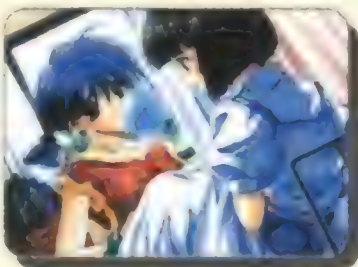
그러니 힘내세요! 후… 앞으로 75번…;

사에코는 자신이 필 할 때마다 즉각즉각 반응해대는 미요카에 대해 부담감이 쌓여가고 어쩔 줄 몰라한다.

미요카: (자, 오늘도 타나카 선배의 수건과 물을 준비해 두어야지. 시합까지는 이제 금방. 지금이 제일 중요한 시기이니까 나도 분발해서 응원해야지.)
미요카: …어라? …어지러워.
미요카: (…아침부터 어쩐지 머리가 무거웠지만…)

결국 미요카는 너무 무리를 하여 쓰러지고 만다. 미요카가 눈을 뜬 곳은 양호실. 나오리가 미요카를 돌보고 있는 중이었다. 나오리는 미요카에게 빈혈과 과로가 있는 것 같다고 선생님께 들었다고 한다. 그리고 열심히 하는 것은 좋지만 적당히 해두어야 한다고 충고도 해준다. 그 때 황급히 들어오는 하시모토.

하시모토 선배: 나오리? 미요카가 쓰러졌다고 들었는데…;
나오리: 아, 선배… 마침 눈을 떴어요.
하시모토 선배: 미요카, 괜찮니? 어디 아픈 데는 없어? 아직 기분은 나쁘니? 역시 병원에 가는 편이 좋을까?
미요카: 괜찮아… 그냥 어지러웠던 것뿐이니까…;
하시모토 선배: 하지만… 최근에 네가 너무 무리하고 있는 것 같아서 걱정했었어…;
미요카: 글쎄 괜찮다니까.

나오리는 양호 선생님이 푹 쉬면 괜찮다고 한 말을 전해주고 좀 더 상태를 지켜보자고 한다. 그제서야 하시모토는 안심한다. 미요카는 속으로 오빠가 나오리를 좋아한다는 것을 알지만 확실하게 고백하지 않는 오빠의 행동에 답답해한다. 나오리는 미요카에게 오빠가 동생을 사랑하고 있다는 것을 확인시켜 준다. 미요카가 다시 일어나려고 할 때 사에코가 들어온다. 사에코는 일단 미요카를 보고 안심하지만 그래도 많이 걱정해 주었다.

사에코: 내가 미안했어. 네가 쓰러질 때까지 무리하게 해서…; 정말로 미안해.
미요카: 아…아니에요. 선배…; 그렇게 말하지 마세요.
사에코: …이렇게 의지만 하다니. 나도 아직 멀었어…; …네가 마음써주는 것은 굉장히 기뻐. 나, 너의 몫까지 분발할 테니까 지금은 푹 쉬어둬.
미요카: 타나카 선배…;
사에코: …그런 울 것 같은 표정 짓지마… 고마워. 미요카.
미요카: 훌쩍… 선배…;
미요카: (선배는 다정하게 머리를 토닥거려준다. 하지만 나는 자신이 한심해서 눈물이 흘러나온다. 나는 타나카 선배로 하여금 걱정하게 해 버렸다. 겨우 선배에게 도움이 될 수 있다고 생각했는데…; 반대로 선배에게 폐를 끼치다니. 게다가 선배가 신경 써주는 것도 거절해 버려서…; 어째서 이렇게 잘 안 되는 걸까? 그렇게 생각하니 다시 눈물을 참을 수 없게 되었다.)

방과후, 미요카는 오빠의 부축을 받으며 양호실을 나섰다. 그리고 운동장으로 가서 사에코에게 마지막 인사를 했다. 자신이 없어도 선배는 잘 해나갈 수 있을 거라고 생각했기 때문이다.

하시모토 선배: 미요카, 슬슬 돌아가자. 괜찮니? 뭐하면 업혀도 좋아.
미요카: 괜찮아…부끄러운 걸.
하시모토 선배: 무리하지마. 너 만의 몸이 아니니까.
미요카: 괜찮다니깐…; 오늘은 우연이라구…;
하시모토 선배: 미요카가 응원하고 있는 사람이란 게 핸드볼 부의 타나카였니? 차기 주장 후보이면서 인기도 꽤 있는 것 같던데.
미요카: 그래, 어딘가의 만년 2위하고는 다르다고.
하시모토 선배: 오, 제법 잘 말하는데? 그렇게 말할 수 있는 걸 보니 이제 괜찮은 거야?
미요카: (오빠는 느긋하게 웃는다. 그 웃는 얼굴을 보면 어쩐지 또 내가 어린애처럼 말해서 바보취급을 받고 있다는 기분이 든다.)
하시모토 선배: 뭐, 타나카도 힘들겠지만 미요카도 분발하고 있지? 아침 일찍 일어나서 도시락을 만들기도 하지. 싸움에 위문 가기도 하지…; 미요카가 하는 일이라면 꼭 어떠한 도움이 될 테니까…힘내.
미요카: …그럴까…;
하시모토 선배: 그렇다니까…;
미요카: (나는 타나카 선배에게 도움이 되는 걸까? 나의 마음이 통하지 않는 것 같고 허공에서만 맴돌고 있는 느낌이 든다. …이러면…안 돼. 좀 더 정신차려야지…; 내일부터도 힘내자…;)

이튿날 방과 후

미요카는 요리실습시간에 만든 푸딩을 갖고 사에코와 같이 먹으려 찾아간다. 그 와중에도 사에코의 몸을 걱정하는 미요카. 곧 운동장에 도착하지만 사에코는 보이지 않는다. 부실, 교실, 식당, 옥상 등을 둘러보아도 사에코는 전혀 찾아낼 수 없었다… 그렇게 시간이 흘러서 벌써 방과후. 미요카는 운동장에서 미야코를 만난다. 미야코도 사에코가 어디 있는지 알지 못했다. 사에코를 비롯한 핸드볼 부의 모든 사람들이 보이지 않는 것에 대해 의심을 하는 미요카. 여기서 미야코가 또 쓸데없는 말을 해버린다.

미야코: 헛!? 이건 혹시…;
미요카: 엣!? 뭔데요?
미야코: 전부 널 싫어해서 도망갔다던가! 냐하하하하!!
미요카: 엣? 그, 그럴수가아아아!!!

물론 미야코가 한 말은 어디까지나 농담이었다. 하지만 순식간에 충격을 받은 미요카에게 미야코의 말은 전혀 들어오지 않았다. 미야코는 계속 농담이었다고 하지만 미요카는 그대로 다른 곳으로 가버린다.

미야코: 진심이었구나…;

미요카는 방황하며 가다가 상점가에서 사에코와 만나게 된다. 사에코가 말하길 오늘은 핸드볼 부의 미팅이었다면서 회식까지 했다고 한다. 일단 미요카는 안심하지만 곧 사에코에게 투정을 부리고는 가버린다.

미요카: (선배는 바보바보바보바보바보!!! 이렇게 걱정했었는데!! 왜 그렇게 태평한 거지?! 나는 뭘 하고 있던 걸까? … 선배에게 있어선 별 상관이 없는 거야…; 내가 없어져도…; …타나카 선배에게 있어 나는 뭘까…; …더 이상 뭐가 뭔지 모르겠어…;)

이튿날

아침에 사에코는 미요카에게 인사를 건네지만 반응이 영 시원찮다. 사에코는 어제의 변명을 하려하지만 미요카는 먼저 가버린다. 사에코는 답답해지고… 교실에서 미요카는 노에미와 어제 있었던 일에 대해 이야기를 나눈다. 미요카는 자신이 선배에게 도움이 되지 않는다고 하지만 노에미는 그렇지 않다고 격려해준다. 꼭 미요카의 마음은 선배에게 전해졌을 거라는데….

방과 후

미요카는 사에코에게 오히려 폐를 끼치고 있는 건 아닐까 걱정하며 핸드볼 부로 가고있었

PlayStation POWER 공략왕!

다. 그런데 운동장에서 나오리와 오빠가 대화하고 있는 걸 보게 된다. 아마 나오리가 마사키와의 일로 고민하고 있는 걸 하시모토가 상담해주고 있는 모양인 것 같다. 하시모토는 자기도 나오리를 좋아하고 있지만 나오리와 마사키의 사이가 잘 되게끔 말해준다. 하지만 역시 약간 아쉬움이 남는 듯한 모습이 엿보였다. 나오리가 떠난 후 미요카는 그렇게 행동했던 오빠를 탓하지만….

하시모토 선배: 미요카…. 나는 나오리의 마음이 얼마나 아픈지 알고있어…. 그리고 그녀도 대충 알아주었어….

미요카: …그럼 어째서 오빠는 자신을 돌아볼 수 있도록 말하지 않았어?

하시모토 선배: 자신의 마음을 전하는 것도 중요하지만 자신의 마음만을 상대방에게 억지로 밀어붙인다면 상대방이 곤란해하겠지? 상대방의 마음도 생각해줘야만 해.

미요카: …오빠….

하시모토 선배: …미안해, 미요카. …난 괜찮으니깐.

미요카: (오빠는 상대방을 굉장히 소중하게 생각한다… 하지만 그 마음이 상대방에게 통하지 않는다면 오빠의 마음은 대체 어디로 가버리게 되는 걸까…. 그래도 오빠는 상대방을 제일 먼저 생각하고 있었다. 빗나간 걸지도 모르겠지만…그래도… 상대방의 마음…. 난 마음을 일방적으로 밀어붙이기만 했던 걸까…. 그러니까 선배도 곤란해져서…. 나… 선배에게 폐를 끼쳤던 거야…. 선배의 입장도 생각하지 않고 호의를 억지로 파는 듯한…. 싫어…그렇다면… 나…. …얼마나 부끄러운 짓을…)

교문에서는 사에코가 미요카를 기다리고 있었다. 사에코는 같이 돌아가자고 말하다가 갑자기 미안하다며 사과한다. 자신은 사람에게 무언가를 받는 것에 익숙하지가 않아서 어떻게 대하면 좋을지 잘 몰랐다고 하는 사에코. 미요카는 그렇게 사과하고 있는 사에코에게 고개를 들어달라고 하며….

미요카: 괜찮아요… 저야말로 선배에게 폐가 되는 건 생각지도 않고 언제나 폭주해버려서…. 저 선배에게 입었던 은혜에 보답하고 싶어서 그것만을 생각했었어요…. 그리고 타나카 선배에게 내 마음이 전해졌을까하고 생각해서…. 알 수가 없어져서 선배에게 투정을 부린 거예요. 사실은 나를 위해서 여러모로 신경 써 주었는데 난 자신의 일만 생각하다니… 이런 상태라면 아무리 시간이 흘러도 폐만 되겠죠….

사에코: 아니야…. 난 응원을 받았기 때문에 굉장히 힘낼 수 있었어. 언제나 이상한 오기뿐이었고 연습을 계속하면서 내가 뭐가 즐거워서 이런 일을 하고 있는 걸까라며 생각한 적도 있어. 그래도 그런 나를 응원해 준 사람들이 있었어. 그런 나를 보고 있던 사람들이 있던 거야. 나는 그 사람들이 해 준 응원에 보답하고 싶어…. 그러니까 미요카, 나는 너가 해주었던 것에도 답해주고 싶어.

사에코: …미요카….

미요카: 그럼 저… 앞으로도 선배를 응원해도 괜찮아요?

사에코: 그래… 앞으로도 잘 부탁해, 미요카.

미요카: …타나카 선배!!!

미요카: (그로부터 나는 선배를 계속 도와드리고 있다. 변함없이 시가라키 선배에게 놀림 당해서 곤란해하는 타나카 선배는 보기에 귀엽다. 중요한 시합도 이제 곧…. 선배들의 연습도 심해진다. 휴식시간에 물을 가지고 가면 선배는 연습으로 숨이 차서 힘들어 보여도 상냥하게 미소지어준다. 그 때 깨달았다…. 나는 이 미소가 무엇보다도 기쁘다는 걸.)

마이코: 휘-익-!! 뜨겁네, 두 사람.

사에코: 엉뚱한 말하지마, 마이코.

미요카: 후후, 빨리 가요, 타나카 선배.

사에코: 윽, 팔짱끼는 것은 참아주면 좋겠는데….

미요카: 후후후, 선배. …너무 좋아해요.

사에코: 아앗!!?

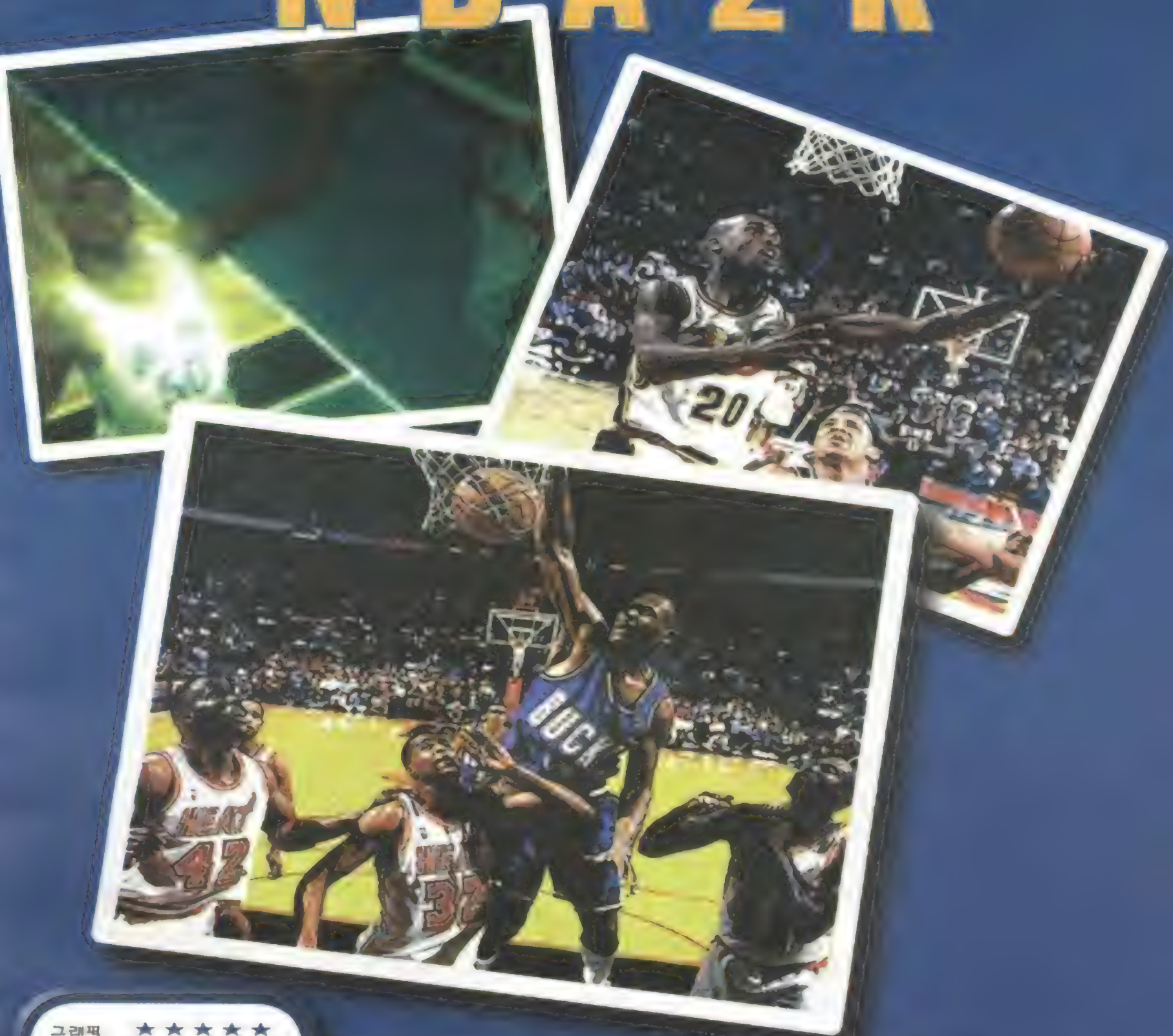
미요카: (나는 아직은 아니더라도 언젠가 선배가 믿고 의지하는 사람이 될 수 있으면 좋겠다고 생각한다… 한참 훗날의 이야기겠지만… 언젠가는….)

.............END

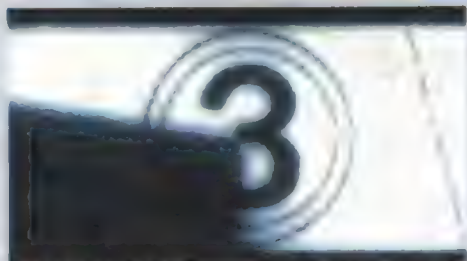
●장르 스포츠 ●제작사 세가 ●발매일 3월 23일 ●발매가 5,800엔

DREAMCAST

코비가 날면 당신도 날 수 있어요

NBA 2K

그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
사운드	★★★★
연출	★★★
소장가치	★★★★

필자는 게임잡지 등에서 농구 게임을 분석한 것을 거의 본적이 없었다. 아마 이 게임이 처음이 아닐까 하는데… 당신이 아케이드에 강하다면, 쉽게 이 게임의 고수가 될 수 있을 것이라고 생각할 지도 모른다. 하지만 이 「NBA2K」라는 게임은 만만한 게임도 아니고 그저 그런 게임도 아니다. 상황에 따라서는 엄청난 몰입도와 임장감을 줄 수 있는 이 게임을 공략해 보기로 하자.

공략 … 변백규

NBA란

▲시작이 맺지다

NBA란 'National Basketball Association'의 약자로 미국 프로농구를 일컫는다. NBA는 1946년 BAA(Basketball Association of America)라는 명칭으로 출범했다. BAA 출범 당시 참가팀은 모두 11개 팀이었다. 그리고, BAA와는 별도의 NBL(National Basketball League)이라는 리그도 있었는데 1949년 NBL팀들이 BAA와 합쳐지면서 NBA라는 이름이 탄생했다. 1946년, NBA의 전신인 BAA에 참가한 11팀 가운데 현재까지 명맥이 유지되고 있는 팀은 보스턴 셀틱스, 뉴욕 닉스, 필라델피아 워리어스 등 3팀이다. 필라델피아 워리어스는 연고지를 샌프란시스코와 오클랜드로 옮기며 71년부터 골든스테이트 워리어스란 팀명으로 현재에 이르고 있다. 49년에 참가했던 시러큐스 내셔널스는 63년 필라델피아로 연고지를 옮기며 현재의 76ers(세븐티 식서스로 읽는다)로 이어지고 있다. 1967년에는 NBA에 필적하는 ABA(American Basketball Association)라는 프로리그도 출범했다. ABA는 적색, 청색, 백색 등 3가지색을 사용한 공을 경기용으로 쓰고, NBA 못지 않게 많은 스타를 배출했다. ABA는 출범당시 28개 팀이었으나, 흥행에 실패하며, 1976년 NBA에 흡수통합 되었다. ABA 출범당시 팀 중

▲추억의 선수들

▲누군지는 모르겠다

에는 샌안토니오 스퍼스, 인디애나 페이서스, 뉴저지 네츠, 덴버 너게츠가 현재까지 남아있다. 40년대와 50년대의 NBA는 장신 센터 조지 마이칸이 대 활약한 미니애폴리스 레이커스가 우승을 휩쓸면서 한 시대를 풍미했다. 이어 50년대 중반과 60년대 초반에는 슈퍼 센터 빌 러셀과 윌트 챔벌린이 NBA무대를 평정했다. 러셀은 강력한 수비를 앞세워 팀을 11년간 우승으로 이끌었고, '득점기계' 윌트 챔벌린은 NBA의 각종 개인기록을 갈아치운 NBA최고의 공격형 센터로 이름을 날렸다. 60년대에는 '트리플 더블 머신' 오스카 로버트슨, 'Mr. 클러치' 제리 웨스트, 파워 포워드의 원조 엘진 베일러 등이 한 시대를 풍미하며 농구의 인기를 주도했다. 70년대 ABA의 흡수로 양적으로 팽창한 NBA는 최고의 센터 카림 압둘자바, ABA에서 이적해온 예술농구의 1인자 줄리어스 어빙, 슈팅 머신 피트 마라비치, 릭 배리와 존 하블리섹, 조지 거빈 등 수많은 명 스타를 배출하며 농구를 최고의 프로스포츠로 자리잡게 하는 기틀을 다졌다. 80년대 초반 NBA는 코트의 마술사 매직 존슨의 LA 레이커스와 백인의 우상 래리 버드가 이끄는 보스턴 셀틱스간의 라이벌 대결이 팬들의 흥미를 끌었다. 80년대 중반부터는 NBA 최고의 수퍼스타 마이클 조던이 이끄는 시카고 불스가 90년대까지 NBA무대를 평정했다. 조던과 피펜이 이끄는 시카고는 90년대에만 NBA우승 7회를 기록하며 전성시대를 열어갔다. 여기에다 흑표범 '하킴 올라주원', 코트의 악동 '찰스 바클리', 어시스트의 제왕 '존 스탁턴', 우편 배달부 '칼 말론' 등이 조던과 함께 NBA를 일약 세계 최고의 인기 스포츠로 이끄는데 기여했다. 조던이 떠난 NBA무대는 샤킬 오닐, 앨런 아이버슨, 그랜트 힐, 케빈 가넷, 코비 브라이언트, 팀 던컨 등의 신세대 스타들이 새 천년을 이끌고 갈 슈퍼스타로 떠오르고 있다.

▲필자가 가장 좋아하는 선수인 마이클 조던 퍼~퍼~

게임 입문

기본적으로 이 게임은 진동팩(푸르푸르팩)과 VGA에 대응한다. 더불어서 괴물같이 메모리를 자그마치 198 블럭이나 먹어치운다. 아무래도 선수 작성과 팀 작성 때문인 것 같은데 요컨대 이 게임을 제대로 즐기려면 비주얼 메모리 하나는 전용으로 따로 마련해야 한다는 얘기다.

▲표정이 살아 있다

기본조작 방법

이 게임은 최대 4인까지 플레이가 가능하다. 그러기 위해서는 전원을 넣기 전에 컨트롤러 포트 A부터 차례대로 접속시키면 된다. 각 메뉴 화면에서 Y 버튼을 누르면 조작방법을 도와주는 헬프 화면이 뜨게 되는데 솔직히 영어 읽기가 귀찮으므로 대부분 그냥 지나치게 될 것이다. 그리고 그렇게 도움이 되지는 않는다.

시합중의 기본 조작

▶공통 조작

버튼	기능
아날로그 방향키	선수의 이동
방향 버튼	작전 윈도우의 표시
방향 버튼 + A, B, X, Y	작전의 변경
스타트 버튼	포즈 메뉴의 표시
R 트리거	터보 (선수속도가 올라간다)

▶오펜스시의 기본 조작

버튼	기능
A버튼	패스 (볼을 가지고 있지 않으면 조작선수의 변환)
B버튼	크로스 오버 (볼을 가지고 있지 않으면 스크린을 건다)
X버튼	슛, 리바운드
Y버튼	패스 아이콘의 표시(볼을 가지고 있지 않으면 패스를 받는다)
L 트리거	백킹 다운 (볼을 가지고 있지 않으면 슛을 던지게 한다)
방향버튼 + L 트리거	스크린을 부른다(상대의 마크를 우리측 선수에게 막게 한다)
방향버튼 + R 트리거	앨리웁

▶디펜스시의 기본 조작

버튼	기능
A버튼	볼에서 가까운 선수로 조작변환
B버튼	스틸(가로채기)
X버튼	블록슛, 리바운드
Y버튼	골대에서 가까운 선수로 조작변환
L 트리거	가드 자세를 취한다
방향버튼+L 트리거	더블 팀을 한다
방향버튼+R 트리거	인텐셔널 파울

메인 메뉴에서의 기본조작

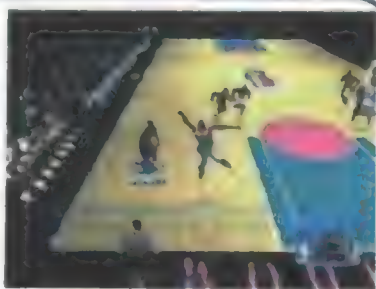
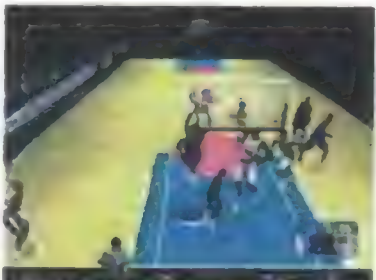
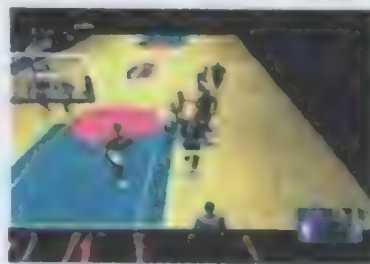
버튼	기능
아날로그 방향키	커서의 이동
방향 버튼	커서의 이동
A버튼	항목의 결정, 순서대로 이동
B버튼	캔슬, 이전 항목으로 이동
X버튼	항목의 순서와 반대로 이동
Y버튼	헬프 화면을 부름
L 트리거	화면의 좌측 스크롤
R 트리거	화면의 우측 스크롤
스타트 버튼	다음 화면으로 진행

게임중의 리셋: 게임 중에 A+B+X+Y와 스타트버튼을 누르면 리셋이 걸려서 타이틀 화면으로 돌아가게 된다

시합중의 특수 조작 - 기초

슛 테크닉 X버튼을 누르면 슛을 하게된다. 누르면 점프를 하게되고, 떼면 슛을 던진다. 이 정도는 대부분의 농구 게임에서도 있는 기능이고 별로 대단할 게 없다. 주의할 점은 정점에서 던지면 성공 확률이 올라간다는 것인데, 연습모드에서 슛을 하게되면 화면 위쪽에 타이밍에 대한 판정이 뜨게 되는데, 나이스라고 떠도 슛이 안 들어가는 경우가 있으므로 별로 신빙성 없지만, 그래도 최대한 정점에서 슛을 쏘는 것이 좋다. 한가지 더, 짧게 입력을 하면 슛 페이크를 거는데 난이도가 높으면 컴퓨터는 절대 속지 않지만, 낮으면 잘 속으니 적절히 사용하면 제나 유용할 수 있다.

▲넌 속았다!

▲덩크닷!

터보(Turbo) 이것 역시 다른 농구게임에도 있는 기능이다(축구에도 있다). R버튼을 누른 상태에서 움직이면 선수의 움직임이 비약적으로 빨라지는데 대신에 체력 게이지가 표시되면서 조금씩 게이지가 줄어들게 된다. 하지만 이 기능은 속공이라든지 상대 선수 기만 등에 아주 유효하며 사용하지 않으면 다시 게이지가 차므로 사용하는데 부담을 느낄 필요는 없다.

▲체력 게이지가 보이는가?

패스(Pass)와 터치 패스(Touch Pass) 아날로그 방향키가 가리키는 방향으로 A버튼을 누르면 그 쪽으로 패스를 하게 된다. 또한 Y버튼을 누르면 선수들 머리 위에 패스 아이콘이 뜨는데 그 순간에 각 선수에 맞는 버튼을 누르면 패스가 된다. 하지만 아이콘이 뜨는 시간이 너무나 짧아서 실제적으로 그렇게 유용하지만은 않다. 터치 패스는 패스를 받자마자 바로 다시 패스를 하는 것으로 속공 등에 아주 유용하게 쓰인다. 패스 버튼을 누르고 패스를 받는 선수가 공을 받을 때쯤에 다시 패스 버튼을 눌러 주면 된다.

프리 드로우(Free Throw)

프리드로우 화면을 보면 골대를 중심으로 양옆에 화살표가 나있는 것을 볼 수 있다. 여기서 L트리거와 R트리거를 살짝 눌러주면 화살표가 골대 쪽으로 모이게 된다. 이 두 화살표가 골대와 겹쳐질 때 슛을 날리면 골인이다.

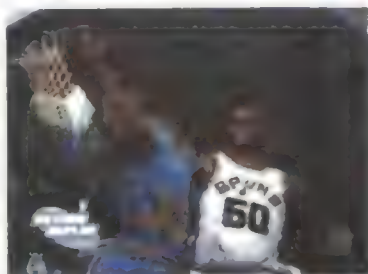
▲이 화살표를 모으면 된다

▲이렇게 되면 안 된다

▲이렇게 만들어라

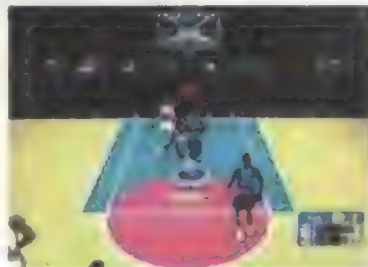
앨리웁(Alley-oop)

패스를 하면 그 패스를 받아서 공중에서 바로 덩크하는 것이 바로 이 앨리웁이다. 농구의 백미라 할 수 있겠는데 이것을 보려고 농구 좋아하는 사람도 많다. 조작 방법은 우리측 선수가 골대 밑에서 손을 흔들 때 방향 버튼과 같이 R트리거를 눌러 주는 것이다. 하지만 선수를 조작하는 아닐로 그 방향키에서 손을 떼야 하기 때문에 조작이 까다롭다 할 수 있겠다. 하지만 성공했을 때의 쾌감이 아주 쏠쏠하니 자주 써먹게 된다. 그리고 받을 선수가 없는데 앨리웁 패스를 하게 되면 부드럽게 상대 선수에게 패스를 하게 되니 타이밍을 잘 맞출 것.

▲슬쩍 올려준다

▲이것이 앨리웁이닷!

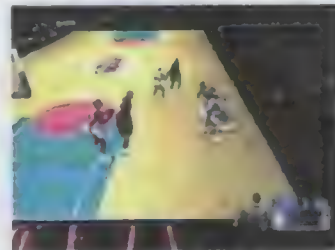
● 더블 클러치(Double Clouch): 이런 게임을 하는 사람이라면 대부분 게임을 통해서 대리 만족을 얻고자 하는 경우 일 것이다. 그런 면에서 봤을 때 더블 클러치 같은 것은 상당히 플레이하는 사람에게 카타르시스를 느끼게 할만큼 그 어필하는 효과가 크다. 그러나 아쉽게도 이 게임에는 더블 클러치가 없다. 굳이 있다면 선수가 알아서 하는 정도고, 그 모션도 그렇게 멋지지는 않다. 마이클 조던이 덩크 때문에 유명한 것이 아니라 그 환상적인 더블 클러치 때문에 유명한 것을 생각하면 이 것은 상당히 아쉬운 부분이라 할 수 있다. 개인적으로 더블 클러치가 가장 잘 표현 된 게임은 코나미의 「런&건 2」 라고 보고 있는데 아케이드버전 밖에는 없으므로 관심 있으면 플레이 해 보기 바란다.

클리어 인 아웃(Clear in out)

리바운드를 잡고 내려올 때 상대방의 스틸을 방지하기 위한 동작이다. 리바운드시에 B버튼을 누르고 있으면 휙 휙 하면서 상대선수를 떼어버리는 동작을 취한다. 이것은 리바운드를 살리는 기술이고, 리바운드를 제압하는 자가 시합을 지배한다고 슬램덩크란 만화에서도 그랬으므로 이 기술은 꼭 마스터하자. 어려운 기술도 아니니까…

▲비켜! 임마

백킹 다운(Backing down)과 스핀 무브(Spin move)

백킹 다운이란 상대 선수에게 볼을 뺏기는 것을 막기 위해서 몸을 반대로 하고 드리블을 하는 것이다. 실제로 볼을 보지 않고 드리블을 하기 때문에 어려운 기술이라 할 수 있지만 이 게임에서는 아무나 다 한다. L트리거를 누른 상태로 움직이면 이 백킹 다운을 하게 되는 데, 다시 L트리거를 떼면 스핀 무브를 하게 된다. 이것은 순간적으로 상대를 제치는 움직임인데 우리측 선수에게 스크린을 걸어 놓고 하면 제법 유용하다.

▲이것이 백킹 다운

▲요렇게 하면 스핀 무브다

작전의 변경

게임 중에 방향 버튼을 누르면 작전에 관한 윈도우가 뜬다. 공격중일 경우에는 오펜스에 관한 작전이, 수비중이면 디펜스에 관한 작전이다. 오펜스는 팀에 따라서 다 다르고 디펜스는 4 가지로 공통이다.

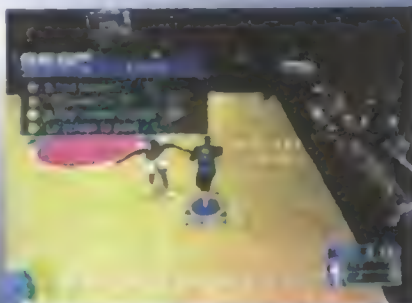
디펜스의 종류

- 하프코트 세트(Half Court Set): 매지 없인 [illegible] 기본적인 수비.
- 하프코트 트랩(Half Court Trap): 볼을 가지고 있는 선수에게 [illegible] 팀을 건다.
- 풀 코트 트랩(Full Court Trap): 코트 전체에 걸쳐서 볼을 가지고 있는 선수에게 더블 팀을 건다.
- [illegible] 코트 [illegible]

▲작전 윈도우는 이렇게

시합중의 특수 조작 - 실전

헬핑 디펜스(Helping Defense)

일단 우리측이 한번 뚫리게 되면 백이면 백 골을 먹게 되므로 반드시 헬핑 디펜스가 필요하다. 방법은 뚫린다 싶으면 바로 선수를 교체하고 블록슛을 뜨는 것인데, 한번 가지고는 모자라니 여러 번 반복하는 것이 좋다. 그래야만 성공 확률이 올라간다. 확실히 컴퓨터와 일대일 상대는 버거우므로 이 헬핑 디펜스를 확실히 익혀 두는 것이 수비의 핵심이라 할 수 있다.

▲엇! 뚫렸다!

▲내가 대신 막아 주지

앨리웁으로 상대의 기를 죽이자

공격방법이 팀마다 다르므로 차이가 있기야 하겠지만 대부분의 공격 상황에서 선수들은 일정한 작전에 따라서 움직인다. 그러므로 가드가 볼을 가진 상태에서 백킹 다운을 걸고 기다리다 보면 골밑으로 뛰어 들어 가는 선수가 나온다. 그리고 그 선수가 손을 들면 바로 앨리웁을 시도하는 것이다. 이 앨리웁은 하는 사람에게는 쾌감을, 당하는 사람에게는 정신 데미지를 줄 수 있으므로 적절히 사용할 수 있도록 하자.

스핀 무브의 이용

백킹 다운을 걸고 가면 슬쩍슬쩍 등으로 상대방을 밀면서 움직이게 된다. 이때 L트리거를 떼면 스핀 무브를 하게된다. 여기서 L트리거를 떼었다 눌렀다를 반복하면, 선수가 마구 스핀 무브를 하게 된다. 그렇게 되면 선수의 움직임이 비약적으로 빨라진다. 특히 포인트 가드같은 포지션의 선수에게 사용하면 그 효과가 크다. 주의 할 점은 상대선수의 수비자세가 완전히 잡혀서 우리측 선수의 움직임이 장애를 입으면 스핀 무브가 잘 되지 않는다는 것이다.

잊지 말자. 페이드 어웨이(Fade away)

▲이게 바로 페이드 어웨이

마이클 조던의 필살기이기도 했던 슛이 바로 이 페이드 어웨이 슛이다. 수비 선수의 반대방향으로 몸을 띄우면서 점프 슛을 하는 것인데, 공격을 할 때에 상대 선수를 적당히 떼어놓고 하면 절대로 블록 당하지 않는 슛이므로 적절히 사용하면 큰 효과를 볼 수 있다.

스틸을 하자

이 게임은 상대의 패스를 막을 수 있는 방법이 적다. 재수가 좋으면 괜히 지나가다가 몸에 맞고 패스가 끊기는 일이 일어나기는 하지만 의도적인 것은 아니다. 그러므로 스틸을 해야 하는데, 기본적으로는 상대가 공을 가지고 있는 경우를 스틸한다. 특히 상대가 드리블을 하고 있는 경우, 스틸의 성공 확률은 10분의 1정도로 매우 어렵다. 가장 확실한 스틸은 상대가 어쭙지 않게 fake를 할 때인데, 거의 10번 중에 7번은 성공할 수 있다. 그러나 상대가 바로 슛을 해버린다면 블록슛의 찬스를 버리게 되는 것이니 적절히 스틸을 이용하는 것이 중요하다.

속공을 활용하자

속공은 공격 성공률 90%이상을 자랑하는 가장 이상적인 공격이다. 이 게임에서 속공을 제대로 펼치려면 우선 공격 리바운드를 반드시 잡아야 한다. 보통 농구에서는 골을 먹고 바로 아울렛 패스를 이용한 속공을 펼치기도 하지만 게임에서는 골을 먹으면 거의 센타가 엔드라인에서 골을 가드에게 넘긴다. 심지어 그 센타가 훨씬 멀리 있어도 그런 일이 일어난다. 종종 사람 복장 터지게 하는 모습인데 그렇게 되면 속공은 죽었다 깨나도 펼칠 수 없으므로 반드시 공격리바운드에 목숨을 걸도록 하자. 공격 리바운드를 잡으면, 바로 상대 진영 쪽으로 방향키를 돌리고 패스를 한다. 그리고 터보버튼을 계속 누르고 있는 것도 중요하다. 그렇게만 해준다면 거의 모든 속공이 성공하게 된다.

▲달려라 달려!

수비를 잘하자

수비를 하다보면 알겠지만 상대 쪽에서 정신없이 패스를 하면 자신이 조종하는 선수가 어디 있는지 헷갈리게 된다. 확실히 자신의 위치를 파악하기가 힘이 드는데, 이 때는 상대가 패스를 할 때마다 한 번 씩만 선수를 바꿔주는 요령이 필요하다. 그리고 L트리거를 눌러서 확실한 수비 자세를 취하도록 하자. 그래야만 상대의 드라이브 인을 방어할 수 있다.

슛을 하고 난 후의 공방

슛을 하고 난 후에는 일단 치열한 리바운드 싸움이 벌어지게 된다. 자동적으로 우리편도 리바운드를 하려고 뜨긴 하지만 그리 믿을 수 없으므로 자신이 직접 조종하는 것이 유리하다. 그러기 위해서는 슛을 한 직후에 바로 A 버튼을 눌러서 골대 쪽의 선수로 조종 선수를 바꾸어 주고 리바운드를 하는 것이다. 그러나 그 타이밍이 조금 애매하므로 여러 번 플레이를 해 볼 것.

▲리바운드야말로 농구의 핵심

알아두면 유익한 농구용어 해설

사실 이런 것은 농구관련 책자나 인터넷에 들어가면 다 있는 것인데, 떡본 김에 제사 지낸다고 이 공략을 통해 알아보는 것도 좋을 것이다.

일반 용어

- 가드(Guard) - 공격측의 역할 이름. 보통 공격을 지휘.
- 디펜스(Defense) - 방어 또는 방어하는 팀.
- 드리블(Dribble) - 볼을 바닥에 튀겨서 다른 플레이어가 잡기 전에 한번 더 볼을 잡는 것. 드리블할 때는 워킹 바이얼레이션에 걸리지 않으므로 볼을 가진 채 움직이는 방법으로 쓰인다.
- 레이업 슛(Lay up shoot) - 달리면서 하는 슛.
- 리바운드 볼(Rebound ball) - 골인되지 않고 튀어나오는 볼.
- 릴리즈(Release) - 패스나 슛을 할 때 볼을 놓는 것 또는 그 순간.
- 맨투맨 디펜스(Man to Man Defense) - 5명의 디펜스가 각각 1대1로 상대를 막는 것. 대인 방어.
- 바이얼레이션(Violation) - 퍼스널 파울, 테크니컬 파울 이외의 반칙이 여기에 해당되고, 위반할 경우 상대팀의 볼이 된다.
- 볼 키핑(Ball keeping) - 볼을 가지고 있는 동작
- 사이드 스텝(Side step) - 풋워크의 일종. 신체의 정면을 진행 방향의 옆을 향한 채 나아간다.
- 슛 블로킹(Shoot blocking) - 상대의 슛을 공중에서 멈추게 하거나 튕겨내는 것.
- 슛 페인트(Shoot faint) - 슛하는 척하면서 디펜스를 속이는 것.
- 스크린 아웃(Screen out) - 상대를 리바운

드에 들이지 않는 방법. 박스 아웃이라고도 한다.

- **스크린 플레이(Screen Play)** - 조직적인 공격방법의 하나. 오펜스 한 사람이 디펜스의 진로를 막고 서서 디펜스의 움직임을 방해해 자기 팀 선수가 플레이하기 쉽도록 한다.
- **스탠스(Stance)** - 디펜스하는 방법.
- **스텝 페이킹(Step faking)** - 프리 풋으로 스텝을 밟아 중심을 이동시킴으로써 디펜스를 속이며 돌파하는 기술.
- **스트라이드 스톱(Stride stop)** - 멈추는 법의 일종. 오른발, 왼발 또는 왼발, 오른발 순으로 2박자로 선다.
- **스트롱 사이드(Strong side)** - 디펜스가 강한 곳. 디펜스 한사람을 가리킬 때도, 전원을 가리킬 때도 있다.
- **스냅(Snap)** - 슛을 할 때, 손목을 털어 내듯 하는 동작 또는 패스할 때 손목을 비틀듯 하는 것.
- **세이프티(Safety)** - 상대의 속공을 저지하는 역할, 또는 그 역할을 가진 사람.
- **센터 서클(Center circle)** - 코트 중앙에 있는 서클.
- **센터 점프볼(Center Jumpball)** - 전 후반 시합을 시작할 때 센터 서클에서 이루어지는 점프 볼.
- **센터 플레이어(Center Player)** - 포스트에 서거나 골 근처에서 공격하고 리바운드 볼을 잡기도 하는 플레이어.
- **워킹 바이얼레이션(Walkng violation)** - 볼을 가지고 3보 이상 스텝을 밟는 것 또는 피벗풋(축이 되는 발)이 바닥에서 떨어지는 것.
- **인터셉트(Intercept)** - 상대의 패스를 도중에 가로채거나 튕겨내는 것.
- **엔드 라인(End line)** - 코트에 횡으로 그어진 짧은 라인.
- **존 디펜스(Zone defense)** - 디펜스 방어의 일종. 지역 방어. 주로 담당한 지역을 적에게 뚫리지 않도록 막는다.
- **차징(Charging)** - 퍼스널 파울의 하나. 무리하게 나아가 상대와 부딪히는 것
- **차지 타임 아웃(Charge Timeout)** - 각 팀이 각 하프에 2번 부를 수 있다. 1분간의 작전타임. 연장전 때는 각 팀 1번의 기회 부여.
- **체인지 오브 페이스(Change of pace)** - 페이스를 바꾸는 것. 공격 페이스를 바꾸어 디펜스를 혼란스럽게 하는 것은 무척 효과적이다.
- **클로즈업 슛(Close-up shoot)** - 러닝 슛의 일종. 점프 후 볼을 이마 앞이나 머리 위에서 세팅해 슛하는 방법.
- **코스체크(Couse check)** - 상대의 진로에 들어가 움직임을 저지하는 것.
- **컷 인(Cut in)** - 디펜스 사이를 뚫고 들어가는 공격 방법.
- **타임 아웃(time out)** - 시합 시간이 끝나는 것.
- **팀 파울(Team fault)** - 전후반 각 하프에 한 팀이 거듭한 파울의 합계 7번을 넘어 8번 째부터는 파울을 범할 때마다 상대에게 원 앤드 원의 프리드로우를 준다. (슛 동작이 아닌 경우에도 적용)
- **퍼스널 파울(Personal fault)** - 상대와 몸이 부딪혀 일어나는 고의적이지 않은 파울.
- **피벗(Pibot)** - 한 발이 축이 되어 턴하는 동작.
- **페인트(Faint)** - 상대를 속인다는 뜻. 상대를 돌파하거나 슛 찬스를 만들 때 또는 공격하기 좋은 위치에 투입할 때 사용한다.
- **포워드(Forward)** - 공격 역할의 하나, 또한 그 역할을 담당하는 플레이어. 득점직접 연결되는 플레이를 한다.
- **포메이션(Formation)** - 사전의 약속에 따른 조직적인 공격법.
- **프리 드로우(Free throw)** - 프리드로우 라인 뒤에서 누구의 방해도 받지 않고 던지는 슛. 슛 동작에 일어난 파울, 팀 파울이 7개가 넘었을 때 일어난 경우 파울을 당한 플레이어에게 프리 드로우 기회가 주어진다. 단 골인 한번에 1점.
- **포스트 맨(Post man)**- 골을 등지고 프리드로우 라인의 주위에서 서서 패스의 중계역을 하거나 그 위치에서 스스로 공격하는 플레이어. 주로 센터가 맡는다.
- **헬프(Help)**- 디펜스 측이 서로 오펜스의 움직임을 저지하는 것.
- **체스트 패스(Chest pas)**- 농구 경기에서 가장 많이 쓰는 것으로 같은 팀 선수의 가슴을 향해 하는 패스. 안전성이 높다.
- **바운드 패스(Bound pass)** - 볼을 튀겨서 주는 패스. 상대방이 장신일 경우 이용한다.
- **점프 패스(Jump pass)** - 점프해서 주는 패스. 단신이 수비할 때 이용한다.
- **피봇 패스(Pivot pass)** - 돌면서 주는 패스.
- **스피드 드리블(Speed dribble)** - 속공시 많이 이용하는 드리블.
- **콘트롤 드리블(control dribble)** - 어떠한 작전 시도나 상대팀이 대인 방어 시 방향 전환, 피봇 훼이크, 백 드리블 등을 하는 것 .
- **점프슛(Jump shoot)** - 골 밑과 가까운 지점에서 많이 이용하는 슛으로 상대방에게 수비당하지 않도록 높게 점프하면서 하는 슛.
- **셋 슛(Set shoot)** - 작전시 많이 사용하는 슛으로 중거리 또는 3점슛 등에 많이 시도된다.
- **박스 아웃(Box out)** - 상대팀에서 슛을 시도할 때 골 밑에서 자리를 확보하기 위해서 상대 선수를 등지는 동작.
- **리바운드(Rebound)** - 상대팀 득점이 실패했을 대 재빨리 점프해 볼을 잡는 동작.
- **스크린(Screen)** - 우리 팀을 도와주기 위하여 상대선수의 진로를 미리 차단하는 동작.

바이 얼레이션

- **3초 룰 위반** - 공격 선수가 제한 구역 내에 3초 이상 머무는 것.
- **5초 룰 위반** -
  1. 상대팀 선수에게 밀집 방어 당한 선수가 5초 이내에 패스, 슛, 드리블 등을 하지 못하고 있을 때
  2. Out of bound에서 심판으로부터 볼을 받고 5초 이내에 패스하지 못했을 때
  3. 자유투할 경우, 5초 이내에 슛하지 못했을 때
- **10 초 룰 위반** - 공격시 백코트에서 프론트코트로 10초 이내에 넘어가지 못했을 때
- **24초 룰 위반** - 공격팀이 24초 내에 슛하지 못했을 때
- **트레블링** - 일명 워킹이라고 하며 볼을 갖고 3발 이상 걷는 경우
- **더블 드리블** - 한번 드리블한 볼을 잡았다가 다시 드리블하는 경우
- **하프 라인 바이얼레이션** - 프런트 코트에서 볼을 컨트롤하고 있다가 백코트로 이동하는 경우

파울

- **퍼스널 파울** -
  1. 홀딩: 상대방을 잡는 것
  2. 푸싱: 상대방을 미는 것
  3. 불법적인 손 사용
  4. 블로킹: 상대방의 진로를 방해하는 것
  5. 불법적인 팔꿈치 사용
  6. 차징: 공격자가 수비자에게 반칙을 하는 것
- **인텐셔널 파울** - 상대방 선수에게 고의적으로 신체접촉을 범하는 것
- **디스퀄리파잉 파울** - 정도에 지나친, 스포츠 맨쉽에 어긋나는 파울이며 이 경우 실격되어 퇴장한다.
- **테크니컬 파울** - 스포츠 맨쉽에 위배되는 행위를 범하는 것
- **5회 룰 파울** - 한 선수가 5회의 파울을 범하면 퇴장 당한다.
- **팀 파울** - 어느 팀이든 한 하프 내에서 7회 이상의 파울을 범하면 상대팀에게 자유투가 주어진다. 그러나 NBA에서는 독자적인 룰을 적용하여 팀 파울은 한 쿼터당 4개까지이고 개인파울은 6개가되면 퇴장이 된다.

본격적인 NBA 2K 알기

우선 이 게임은 위에서 설명한 것 외에 알아두어야 할 것들이 상당히 많다. 물론 일일이 알아두지 않더라도 위에 설명한 것만 숙지한다면 게임에 큰 지장을 초래하지는 않는다. 어차피 농구게임이라는 것이 아케이드성이 상당히 강하므로 막말로 그냥 농구한다라고 한다면 위에 설명한 것만으로도 충분히 재미나게 플레이 할 수 있다. 그러나 진정으로, 제대로 이 게임을 즐기고 싶다면 이제부터 얘기하는 것을 숙지하는 것이 좋다. 제대로 진짜 NBA 2K를 즐기고 싶다면 말이다. (한 마디로 내가 얘기하는 것 좀 끝까지 읽어 달라는 거다.)

게임시작

게임 시작과 세이브

이 게임의 타이틀 화면이 표시되고 스타트 버튼을 누르면 자동적으로 메모리 카드를 체크한다. 아까도 말했듯이 이 게임이 요구하는 메모리는 198블록이다. 비주얼 메모리 용량이 200블럭이니, 한 마디로 하나를 통째로 요구하는 셈이다. 그러므로 대부분은 용량이 충분치 않으니 어떻게 할거냐고 물어온다. 위에서부터

다시 시도, 다른 파일을 지움, 세이브 없이 시작

이 뜨게 되는데 정말로 비주얼 메모리를 하나 희생할 각오가 돼 있다면 다른 파일을 지우고 시작하면 되고, 그냥 한 게임을 한다면 세이브 없이 시작을 선택하는 것이 좋다.

그리고 시합이 끝나면 자동적으로 세이브를 하므로 중간에 비주얼 메모리를 빼는 어리석은 짓은 삼가 하는 것이 좋다.

▲이 다음 화면에서 세이브에 관해 묻는다. 사진의 선수는 엘런 아이버슨

메인 메뉴 설명

메인 메뉴의 화면에서는 방향 버튼으로 움직여서 A 버튼으로 결정을 한다.

▲이것이 메인 메뉴 화면

1. 연습모드(Practice) 각종 조작의 연습이 가능하다. 기본적으로는 공격의 연습이다.
2. 익스히비션(Exhibition) 자신이 맘에 드는 팀을 골라서 맘에 안 드는 팀과 대전을 하는 것이 가능하다. 스포츠 게임 치고 이 모드 없는 게임을 본 적이 없다.
3. 시즌 모드(Season) 1999~2000년 시즌을 플레이 할 수 있다. 한 번 진득하게 플레이하기에는 안성맞춤이다.
4. 플레이오프(Play Off): 결승 토너먼트를 즐길 수 있는 모드인데 비교적 짧게 즐길 수 있다.
5. 커스터마이즈(Customize): 선수와 팀의 작성 등을 할 수 있는 모드이다.
6. 퀵 스타트(Quick Start): 자동적으로 팀을 정해서 바로 게임을 시작하는 모드이다. 일부러 팀을 고르기 귀찮다면 이 모드도 나쁘지는 않다. 이 모드에 대해서는 따로 설명을 하지 않겠는데, 알아야 할 것이 있다면 조작팀은 반드시 홈팀이 된다.
7. 옵션(Options): 말할 것도 없이 각종 설정을 하는 곳이다.

프랙티스 모드 (Practice)

자유로운 조작과 연습을 할 수 있다. 단순히 조작 방법만을 연습하는 것이 아니라 각 선수의 특징을 파악할 수 있는 중요한 모드이다. 우선 메인 메뉴에서 〈Practice〉를 고르게 되면, 연습을 하는 팀을 선택하게 된다. 그리고 그 팀의 포인트가드가 볼을 가진 상태로 연습을 시작하게 된다. 연습을 시작하면 코트 가장자리에 멀뚱하니 서있는 다른 팀원들을 볼 수 있는데, 이 선수들로 플레이를 하고 싶으면 패스만 해주면 된다. 그러면 자동적으로 그 플레이어로 플레이를 할 수 있다. 연습 중에 점프 슛을 하게 되면, 화면 상단에 CPU 판정이 뜨게되는데, 빠르니, 느리니, 잘 쐈니 따위의 말들을 늘어놓는다. 나중에 점프 슛을 할 때 타이밍 익히기에는 아주 좋다. 재미있는 것은 원래 슛률이 좋은 선수 같은 경우는 어지간하면 골인이 되는데 안 좋은 선수는 잘 던져도 노골이 되는 경우가 있다는 것이다. 개인적으로는 쓸데없는 메시지라고 보고 있다. 농구라는 것이 어차피 개인의 실력 차 이니까…

▲연습모드 화면은 이렇다

■ 포즈 메뉴화면 : 연습 중에 스타트 버튼을 누르면 포즈 메뉴가 표시된다. 리플레이 재생이라든지 각종 환경설정을 할 수 있다.

■리플레이(Replay): 이상하게도 연습하는 것을 리플레이 해주는 기능이다. 하지만 연습뿐 아니라 시합 중에도 일정한 시간만큼을 얼마든지 아무 때나 리플레이 할 수 있는 기능이므로 여러 모로 쓸모가 많은 기능이다. 리플레이 할 때의 시점은, 카메라 마크의 위치에서 조정한다. 이 마크를 선수나 볼에 맞춰 주면 그것을 따라서 시점도 이동한다. 리플레이시의 조작은 다음과 같다.

버튼	기능
아날로그 방향키	앵글의 이동
방향 버튼	카메라 마크의 이동
A 버튼	리플레이의 재생
B 버튼	줌 아웃 (Zoom Out)
X 버튼	줌 인 (Zoom In)
Y 버튼	조작방법 헬프 화면의 표시
L 트리거	리플레이 역 재생(되감기)
R 트리거	리플레이의 빠른 재생(빨리 감기)
스타트 버튼	리플레이의 종료

이 기능은 연습 중에 사용하는 것보다 시합 중에 사용하는 것이 더 유리한데, 가령 멋진 덩크슛이 작렬했는데 오토 리플레이가 안 될 경우나, 파울이 났는데 이해가 안 된다 싶을 때 이 기능을 사용하면 된다. 우리나라에서의 프로농구에서는 심판 판정시비가 종종 일어나는 경우가 있는데 이 기능만 있으면 그런 것은 사라질 것이다. 사실 요즘은 이 걸로 시비를 가리기도 한다. 그러나 실제적으로 이 기능을 사용하는 빈도 수는 아주 적다. 어째서인가? 귀찮기 때문이다. 한국인 특성상 구태여 다시 보려는 시도보다는 그냥 넘기는 게 생리에 잘 맞는다. 쩝~

▲이 카메라 마크를 맞춰서 리플레이를 한다

■콘트롤(Controls): 참가하는 콘트롤러를 결정하는데, 어디에 쓰이나 하면은 2인 이상이 연습을 할 경우에 여기서 콘트롤러를 결정하는 것이다. 하지만 둘이서 할 일 없다고 연습이나 하겠는가? 남자라면, 대전이다. 대전! (하긴 같은 팀으로 해서 우정을 쌓는 것도 나쁘지는 않겠지)

■카메라(Cameras): 폴리곤 게임이라면 당연히 지원해야 하는 모드다. 이걸 지원하지 않는 다면 그 제작사는 소비자를 전혀 고려하지 않는 제작사다. 특히 스포츠 게임이라면 더욱 그렇다. 특히 이 카메라 모드는 게임을 하는 모드, 가령 Exhibition이나 Season, Play Off 같은 곳에서 공통적으로 쓰이는 모드이다. 물론 어느 시점으로 보느냐는 플레이하는 사람의 취향이고 마음이므로 다른 이가 시점이 마음이 안 드니 어쩌니 하는 것에는 전혀 마음 쓸 필요가 없다. 자신이 좋아하는 시점으로 골라서 알아서 하는 것이다. 필자가 개인적으로 아주 싫어하는 것이 다른 게임에서는 이랬는데 여기서는 안 그런다는 둥 하면서 트집을 잡는 것이다. 당연히 제작사가 다른데 어찌 똑같기를 바라는지 모르겠다. 이 모드에서는 시점을 변경하는데, 종류는 다음과 같다.

●풀 코트 하이(Full Court High) - 골 방향의 높은 위치에서 내려다보는 시점이다.

▲이게 풀 코트 하이(Full Court High) 시점

●풀 코트 미디엄(Full Court Med) - 골 방향에서 내려다보는 시점 앞의 시점보다는 약간 낮은 위치이다.

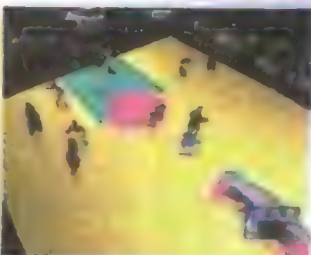
▲풀 코트 미디엄(Full Court Med) 시점

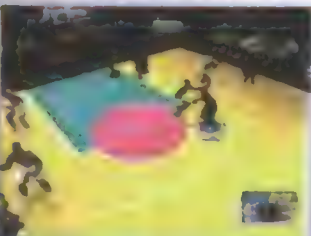
●사이드 하이(Side High) - 코트 사이드의 높은 위치에서 내려다보는 시점이다.

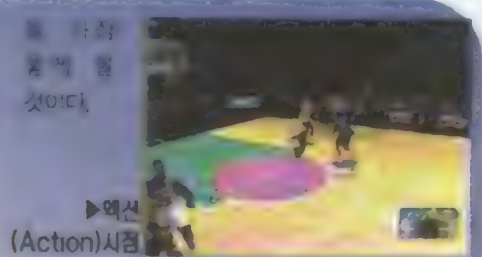
◀사이드 하이(Side High) 시점

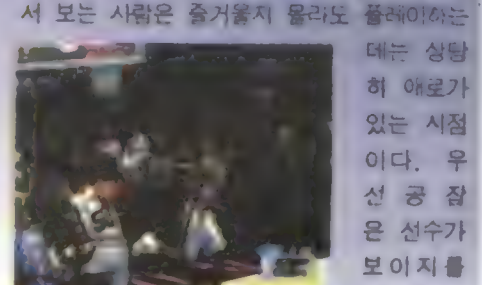
●사이드 미디엄(Side Med) - 코트 사이드에서 약간 낮게 내려다 보는 시점

▶사이드 미디엄(Side Med) 시점

●아이솔 레이션 하이(Iso High) - 비스듬히 높은 위치에서 내려다보는 시점

◀아이솔 레이션 하이(Iso High) 시점

●아이솔 레이션 미디엄(Iso Med) - 비스듬히 위에서 내려다보는 시점

◀아이솔 레이션 미디엄(Iso Med) 시점

●액션(Action) - 볼을 가진 선수를 코트 사이드에서부터 쫓아가는 시점으로서 상당히 박진감이 있는 시점이다. 아마 대부분이 이 시점 [illegible] 것이다.

▶액션(Action)시점

●시네마틱(Cinematic) - TV 중계와 같은 변화를 보여주는 시점이다. 이게 상당히 리얼해서 보는 사람은 즐거울지 몰라도 플레이하는 데는 상당히 애로가 있는 시점이다. 우선 공 잡은 선수가 보이지를 않으니…

▲시네마틱(Cinematic) 시점

●세팅(Settings) - 앞의 설정 중에서 좀더 세밀한 설정을 할 수 있다. 기본적으로 ON, OFF로 조정이 가능하다.

●오토 플립(Autoflip) - 공수가 변화하면 시점이 반전된다.

●키 줌(Key Zoom) - 볼이 골대 부근에 오면 줌을 한다.

●리버스 앵글(Rev. Angle) - 시점의 앞의 위치와 안을 반전한다.

이상이 시점에 관한 언급이었다. 하지만 역시 시점이라는 것은 자신이 직접 보고 느끼는 것이 최고다. 글에 의존하거나 남이 하는 말을 듣지 말고 자신이 맘에 드는 시점으로 하도록 하자. 참고로 필자는 플레이 할 때 풀 코트 미디엄에 세팅을 오토플립을 OFF 하고 키 줌을 ON 시켜놓고 플레이를 하고 있다. 개인 적으로 맘에 드는 시점이다.

■루키/프로/올스타(Rookie/Pro/AllStar): 난이도를 3단계까지 조정할 수 있다. 이해가 안 되는 게 연습 모드에 왜 연습모드에 난이도 조정 따위가 있나는 것인데 알고 보니 주로 슛의 성공률에 반영하는 것이었다. 올스타의 경우 그 난이도는 상당히 어렵다.

■섭스티튜션(Substitution): 코트 위의 선수와 다른 벤치 멤버간의 교체를 할 수 있다.

■콘트롤러(Controller): 조작 방법을 변경한다.

■퀴트(Quit): 프랙티스 모드를 그만 두고 메인 메뉴 화면으로 돌아가는 것이다.

익스히비션 모드(Exhibition)

시합을 하는 팀을 자유롭게 선택하여 즐길 수 있는 모드이다. 이 모드로 들어가면 다음과 같은 화면이 뜬다.

▲이것이 익스히비션

팀 셀렉트 화면인데, 대전을 행할 팀과 전력의 밸런스를 조정할 수 있다. 스타트 버튼을 누르면 다음 화면으로 진행한다.

■팀 명- 양옆의 팀 이름이 적혀 있는 곳으로 가서 X 버튼이나 A 버튼을 누르면 팀이 바뀌게 된다. 알아서 좋아하는 팀을 고르도록.

■옵션- 옵션 화면에 들어가서 각종 설정을 할 수 있다.

■전력의 조정- 〈Default Roster〉는 시즌을 시작 할 때의 전력이고, 〈With Trade〉는 보강된 전력을 얘기한다. 클릭 해 보면 알겠지만 팀의 전력이 상당히 차이가 나게 변화한다.

■콘트롤러 결정 화면: 사용하는 콘트롤러와 조작하는 팀을 결정한다. 아날로그 방향키나 방향 버튼의 상하 이동으로 팀을, 좌우 이동으로 유저의 이름을 결정할 수 있다. 유저의 이름을 결정하는 것은 뒤의 Records부분을 참조할 것. 만약 아무것도 선택하지 않게 되면, 그냥 게임을 관전하는 것이 가능하다. 이 화면에서 스타트 버튼을 누르면 게임을 시작하게 된다.

▲자, 빨리 결정하라구

▲올팀을 소개할 때는 상당히 화려하다

시즌 모드(Season)

레귤러 시즌을 즐기는 모드이다. NBA 공식 스케쥴에 따라서 게임을 진행하게 된다. 플레이 하는 팀 이외의 경기는 자동적으로 진행되며 전 일정을 끝내게 되면 플레이 오프로 진행할 수 있다. 그리고 이 모드는 상당히 여러 단계를 거쳐야 하는데 잘 하면 즐거운 게임 일정이 될 수도 있으므로 꼭 알아두자.

■시즌 셀렉트- 시즌 모드로 들어가면 우선 3가지 항목이 있는 시즌 셀렉트 화면이 뜬다. 각각의 특성은 다음과 같다.

- New: 신규 게임을 시작한다. 〈Fantasy Draft〉를 선택할 수 있다.
- Custom: 각 팀의 디비전과 컨퍼런스를 자유롭게 바꾸어서 게임을 시작한다.
- Continue: 전 회까지 했었던 플레이를 계속해서 진행할 수 있다.

▲시즌 셀렉트 화면

■시즌 세팅 - 신규 게임을 시작하게 되면 계속해서 시즌에 관한 잡다한 세팅을 할 수 있다. 모든 세팅이 완료되면 스타트버튼을 눌러서 시즌 팀 셀렉트로 진행 할 수 있다.

- Season Length: 한 팀 당 치르는 시합회수를 결정한다. 14, 28, 56, 82 게임 중에서 하나를 선택한다.
- Quarter Length: 한 쿼터당 시간을 결정한다. 물론 옵션에서도 결정할 수 있지만 이것은 어디까지나 시즌에 해당하는 것임을 알지. 3, 5, 8, 12분 중에서 하나를 결정하면 된다.
- Fantasy Draft: Fantasy Draft를 실행한다.
- Trade Deadline: 선수 트레이드의 기일 유무를 결정

※ Fantasy Draft와 Custom Season - Fantasy Draft는 New로 게임을 시작해야 설정할 수 있다. 전 선수를 자유롭게 각 팀으로 트레이드 하는 것이 가능하다. (그렇게 대단한 것은 아니다.) Custom Season은 Custom으로 시작해야만 설정되는 것으로 다른 컨퍼런스나 디비젼의 팀을 넣어 변환시키는 것이 가능하다.

■시즌 팀 셀렉트 - 여기서는 실제 자신이 플레이하고 싶은 팀을 고를 수 있다. 여러 개의 팀을 고르는 것도 가능하다. 또, 시즌 모드의 중간에라도 변경하는 것도 가능하다. 스타트 버튼을 누르면 시즌 모드의 메인 화면으로 진행한다. (솔직히 시즌 한번 하려면 여러 가지 해야한다. 약간 지겨운 감도 없지 않아 있다.)

■시즌 플레이 - 시즌 모드의 메인 화면이다. 모든 설정을 완료하면 이 메인 화면이 표시된다. 시합이 끝나거나 Continue로 게임을 재개할 경우도 이 화면에서 진행한다. 메인 화면의 항목은 다음과 같다.

- Team Select: 시합하는 팀을 선택한다. 시즌 팀 셀렉트와 같다.
- Play Games: 자신이 선택한 팀으로 시합을 시작한다. 선택하지 않은 팀은 자동적으로 나름대로의 게임을 보이지 않게 알아서 진행한다. 시합 개시 전에 그 날에 행해지는 대전 카드가 나타나므로 자신이 플레이하고 싶은 시합을 선택할 수 있는 것도 가능하다. 다시 말해서 일단은 자신이 애초에 선택한 팀으로 플레이를 해야 하겠지만 꼭 그런 것은 아니고 자신이 선택하지 않은 팀의 경기도 플레이가 가능하다는 것이다. 만약 대전 카드에 모두 표시를 하고 플레이를 한다면 미국 NBA중계 수만큼 플레이가 가능하다는 얘기다.
- Stats: 시즌 중의 여러 가지 성적을 볼 수 있다. Player에서는 전 선수의 성적을, Team에서는 각 팀의 성적을, League에서는 리그 전체의 정보를 볼 수 있다.
- Option: 메인 메뉴의 옵션과 동일하다.
- Customize: 이 역시 메인 메뉴의 그것과 동일하다.
- Play Off: 모든 시즌의 일정이 종료되는 시점에서 선택할 수 있다. 시즌 모드의 결과에 따라서 플레이오프를 즐기는 것이 가능하다.
- Quit: 설명 안 해도 알 수 있지 않은가? 당신! 메인 메뉴로 돌아가려면 이것을 선택하라.

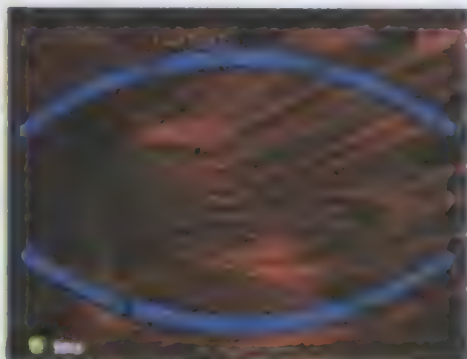
▲이거 다음에는 게임을 할 수 있다

시스템에 관한 한글 한마디 1

이 게임은 약간 특이하게도 시즌 중에 옵션에 들어가서 여러 가지 설정을 할 수 있다. 다시 말해 게임중이라고 하더라도 여러 설정을 바꿀 수 있다는 것이다. 카메라 시점 뿐 아니라 난이도나 여러 가지 파울 세팅도 바꿀 수 있다. 즉, 단순한 설정이 아닌 게임을 송두리째 바꾸는 것이 가능한데 단 쿼터시간은 바꿀 수 없다. 가령 게임의 모드를 아케이드에서 시뮬레이션으로, 시뮬레이션에서 아케이드로 바꾸는 것이 몇 번이고 가능하다. 이렇게 되면 파울제도가 살아났다가 없어지기도 하고 선수들의 게임 스타일이 바뀌게 된다. 아케이드에서는 어지간하면 덩크슛을 시도하는데 반해, 시뮬레이션에서는 레이 업이 대부분이다. 이것은 직접 플레이를 해보면 알 수 있는 문제이니, 직접 경험해 보기 바란다.

플레이오프 (Playoff)

전 16개의 팀으로 결승 토너먼트를 즐기는 모드다. 메인 메뉴에서 바로 즐기는 것도 가능하고, 시즌을 마치고 플레이오프를 즐기는 경우에는 시즌중의 팀의 상태가 그대로 반영되어 게임을 플레이 할 수 있다. 참고로 이 게임에서 시즌 모드의 파일과 플레이오프의 파일은 서로 공유하고 있다. 만약 시즌을 중단하고 플레이오프를 시작하게 되면 여지까지의 시즌모드의 파일은 날라 가 버리므로 주의하자. (이후부터는 각 모드만의 항목만 설명하겠음)

■플레이오프 세팅 - 특별한 것은 아니고 누구라도 알고 있는 부분이다. 즉 몇 판 몇 승제로 하겠느냐는 것을 물어 오는 것이다. 일단 기본적으로 보이는 것은 NBA에서 실제로 그렇게 하는 선승제이다.

▲플레이오프는 이렇게

■플레이오프 팀 셀렉트 - 이것 또한 따로 말할 필요 없이 자신이 플레이 할 팀을 선택하는 곳임을 알 수 있다. 시즌 후에 시작하는 플레이오프가 아닌 메인 메뉴에서 바로 할 경우, 16개의 팀은 CPU가 알아서 결정해 버린다. 이 팀들 중에서 마음에 드는 것을 하나 고르도록 한다.

■Playoffs - 플레이오프의 메인 화면이다. 이 화면에부터 시합을 시작하는 것이 가능하다. 시즌 모드의 화면처럼 한 게임 마치고 다시 시작할 때도 여기서부터 시작해야 한다. 물론 각종 설정의 변경도 가능하다.

- Team Select: 자신이 플레이 할 팀을 고른다. 물론 복수 선택도 가능하다.
- Play Games: 실제적으로 게임을 진행한다. 표시되어 있는 스케줄로부터, 팀 셀렉트로 선택한 팀 이외의 팀을 플레이하는 것도 가능하다. 시즌 모드와는 달리 다음날 이후의 시합을 플레이하는 것은 불가능하다. 당연히 어느 팀이 어떻게 올라 갈 것인지 모르기 때문이다. 이것은 토너먼트 방식이니까 그렇다.
- Tree: 토너먼트 트리를 표시한다. 아날로그 방향키의 좌우로 화면을 스크롤 시켜서 리그 전체의 시합상황을 확인하는 것이 가능하다.

▲이 것이 트리 화면

옵션 화면 (Option)

이곳에서는 각종 설정을 할 수 있다. 모르는 말도 있을 수 있겠는데 주로 농구용어에 관련된 말이니까 이것은 필자가 따로 적어 논 농구 용어를 참조하도록.

▲역시나 이곳에서도 볼 항목이 많다

NBA Rules-룰을 설정하는 곳이다. 이 게임은 실제 NBA의 룰을 그대로 따르고 있다. (1999~2000시즌) 플레이 모드를 아케이드로 바꾸면 이 룰들이 변화하게 되므로 바꾸고 싶으면 먼저 플레이 모드에서 아케이드나 시뮬레이션을 선택한 후에 룰의 설정을 바꾸도록 하자.

■Game Play - 플레이 모드와 난이도, 시합시간 등을 조절할 수 있다. 시합중이라고 해도 대부분은 조정이 가능하나, 일부는 변경할 수 없는 것도 있다.

- Play Mode: 시뮬레이션과 아케이드의 선택이 가능하다. 쉽게 생각해서 시뮬레이션은 선수의 부상이나 파울 등을 그대로 유효화 하는 것이고, 아케이드는 어지간한 것은 모두 무시한다. 심지어 아웃오브 바운드도 무시한다.
- Difficulty: 난이도를 조정한다. Rookie, Pro, All Star의 3가지가 있다.
- Ball Handler Auto Switch: 게임을 하면 보통은 자신이 조작을 하는 선수는 반드시 볼을 가지고 있다. 그러나 이 모드에서 Off를 선택하면 자신이 볼을 가지고 있지 않아도 플레이를 할 수 있다. 가령 자신이 좋아하는 선수 하나 만을 플레이를 하고 싶다면 이것을 이용하면 된다. 볼을 가지고 있지 않을 때는 조작법도 다르므로 앞의 조작법을 참조하자.
- Game Speed: 게임의 스피드를 조정한다. 선수의 움직임과 시간의 흐름에 영향을 준다.
- Pass Tag Icon: 게임 중에 Y버튼을 누르면 선수 머리 위에 패스 아이콘이 뜨는데 그 여기서는 그것의 유무를 결정하게 된다.
- Player Energy: 에너지다 에너지! 이 것을 Off로 두게 되면 선수들이 지칠 줄 모르는 체력을 갖게된다. 최고의 자양 강장제다. 내 몸 안에도 이런 모드가 있으면 좋겠다.
- Injuries: 선수의 부상 유무를 결정한다. 이 것이 왜 중요하냐면 게임 중에 부상을 입은 선수 가 있을 경우 시즌 모드나 플레이오프에서는 그 부상이 완치될 때까지 경기에 출장할 수 가 없기 때문이다. (지금 현재 필자 팀의 알론조 모닝이 부상으로 출전을 못하고 있다.) 실제와 똑같은 농구를 원한다면 이 것도 나쁘지는 않다.

▲아프다!

■Presentation - 시합중의 정보표시나 음악 등, 연출효과의 설정을 할 수 있다. 게임을 즐기는 환경에 맞추어서 설정을 해주면 좋다.

- Player Intros: 시합 전에 참가선수 소개의 데모 유무를 결정한다. 이 데모는 한번쯤은 봐두는 것이 좋다. 홈팀을 소개할 때는 상당히 멋지다.
- Player Celebrations: 선수의 리액션 유무를 결정한다. 당연히 이 부분은 On에 두는 것이 좋다. 당신, 덩크하고 밋밋하게 돌아가는 선수의 모습을 보고 싶은가?
- Action Replay: 풀스의 액플과는 아무 상관없다. 시합중의 자동적 리플레이의 유무를 결정한다.
- Statistic Overlays: 시합 중에 화면 하단에 표시되는 각종 정보의 표시 유무를 결정한다. 이 것도 어지간하면 On에 두는 것이 좋다.
- Ball Holder Text: 볼을 가지고 있는 선수의 이름을 표시하거나 번호와 포지션을 표시하는 기능을 정할 수 있다. 물론 아무 것도 없게 할 수도 있다.
- Audio: 소리 출력에서 스테레오와 모노의 두 가지중 하나를 선택한다.
- Volume: 6가지 종류의 효과음의 볼륨을 조절한다. 각각 실황의 음량, 시합 중 아나운서의 음량, 효과음, BGM의 음량, 관중의 함성, 선수가 내는 소리의 음량을 조절할 수 있다.

■Credits - 개발 스텝의 스텝 롤을 보여 준다. 쓸데없이… 순 양놈들이다.

■Codes - 게임 코드를 입력하면 숨겨진 요소를 즐기는 것이 가능하다.

코드 종류는 다음과 같다.

MONSTER	DEVDUDES	DOUGHBOY
BIGFOOT	FATHEAD	BEACHBOYS
SQUISHY	HIMOM	LITTLEGUY
COACHOUCH		

코드를 입력하면 OK 화면으로 들어간다대 소문자 구분을 확실히 할 수 있도록. 그러나 개인적으로는 코드를 입력하면 제대로 된 농구를 즐길 수 없으므로 어지간하면 추천하고 싶지 않다. 그리고 한번 코드가 들어가서 이상한 농구가 된 상태에서는 전원을 꺼서 다시 시작해야만 그 모드가 사라진다. (안 그러면 데모에서조차 나오는 몬스터들을 볼 수 있다.)

▲이게 농구냐? 정말 싫다

커스터마이즈 (Customize)

후훗, 필자가 개인적으로 이 게임의 백미라고 생각하는 모드다. 여태껏 어지간한 스포츠 게임에서도 이런 선수작성의 모드는 있었지만 이 게임만큼 나만의 선수를 만드는 즐거움을 느끼게 하는 경우는 본적이 없다.

여기서는 선수의 작성과 팀의 작성, 선수들의 정보 등을 보는 것이 가능하다. 우선 들어가면 Players, Teams, Records, Save의 4가지 항목이 나온다.

▶커스터마이즈 화면은 어렇다

■Players: 여기서는 선수와 관련된 각종 설정을 할 수 있다.

- Rosters: 전 선수의 퍼스널 데이터를 볼 수가 있다. 표시되어 있는 데이터는 1998~1999년 시즌의 데이터이다. 화면을 보면 선수의 얼굴모습도 나오는데, 놀랍게도 사진이 아닌 폴리곤이다. 게다가 실제 선수와 무척이나 닮아 있다. 이걸 보고 필자는 드키가 좋긴 좋다는 생각을 하게 됐다.
- Player Import: 메모리 카드로부터 프리에이전트 선수의 데이타를 추가하는 것이 가능하다. 선수의 데이터는 하나씩 로드해서 게임중의 데이터에 추가 할 수 있다. 이 기능을 사용하면 친구가 작성한 선수의 데이터도 카피할 수 있다. 그러나 우리나라의 여건상 주변에 이 게임을 위해서 비주얼 메모리를 통째로 쓸 인간이 몇이나 될지 모르기 때문에 서로의 데이터를 교환한다는 것은 거의 어렵지 않나 싶다.

▲이런 화면이 뜨면 조심해야 한다. 데이터 조심

- Player Create: 오리지널 선수를 작성 할 수 있다. 다시 말해 나만의 선수를 만들고 그것을 플레이 할 수가 있다는 것이다. 왕년의 유명한 선수나 자기 자신을 게임에 참가시키는 것도 가능하게 해주는 고마운 기능이다. 필자는 나 자신을 만들어서 플레이를 하고 있는데, 모든 설정을 마이를 조던과 같이 해 놓았다. 후후후, 게임 중에 이름도 나오고, 등 쪽의 이름도 내 이름이다. 이 것은 상당한 감정 이입의 효과를 낳는데, 한 번은 2점차로 지고 있는데 종료직전 나의 슛이 버저비터로 들어가서 연장전으로 들어 가게한 일도 있다. 상당히 감동 먹었다. 각설 하고, 그럼 선수 작성으로 들어가 보자.

1. 보존 에어리어의 설정

선수를 세이브 하는 에어리어를 결정한다. 작성한 선수는 최대 16명까지 등록시킬 수 있다. <EMPTY>의 에어리어를 선택하면 그 에어리어에 선수를 세이브 한다. 먼저 선수가 등록된 에어리어를 고르고 그 선수를 수정하는 것이 가능하다.

2. 프로필의 설정

선수의 프로필을 설정한다. 이름을 입력할 때는 문자 입력 화면으로 전환되며 여기서 이름을 입력한다. 수식을 넣어야 하는 항목은 A 버튼과 X 버튼으로 설정을 하면 된다. 스타트 버튼을 누르면 다음으로 진행한다.

▲자~인간하나 만들어 보자

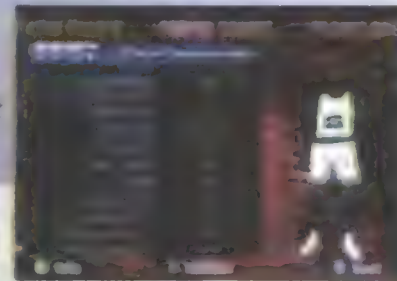
First Name	자신의 성을 넣는다.
Last Name	이름을 넣는다.
Nickname	애칭, 별명 따위를 집어넣는다.
Poition	자신이 원하는 포지션을 선택한다.
Team	소속 팀, 또는 프리 에이전트의 결정을 한다. 어지간하면 프리 에이전트로 하는 것이 좋다.
Graduated	대학 졸업 년도를 표시한다.
Years Pro	프로 년 수를 표시한다. 몇 년 차 인지를 말하는 것이다.

※소속팀을 골랐을 때, 그 팀에 빈자리가 없으면 그 팀에는 등록을 할 수가 없다. 그럴 경우 우선 프리 에이전트로 등록한 후 나중에 트레이드를 하면 된다.

3. 얼굴과 체격의 설정

대강의 얼굴과 체격를 결정한다. 조작은 위와 동일.

▲잘 생기게 만들어 줘

Height	신장 (체중은 자동으로 결정한다.)
Best Hand	오른손잡이 인지 왼손잡이 인지를 결정한다.
Jersey Number	등 넘버를 말한다.
Player Type	얼굴 피부색의 타입 백인에서 흑인까지.
Body Type	체격을 결정하다.
Muscle Tone	근육의 두께를 결정한다.
Tatto	양쪽 팔에 들어가는 문신이다. (드키 로고도 있다.)
Elbow	팔꿈치용 밴드를 선택한다.
Armband	좌우 팔의 리스트 밴드를 붙인다. 이미지도 한다.
Knee	이번에는 무릎에 밴드를 넣는다.
Shorts Length	트렁크, 즉 반바지의 길이를 설정한다.
Compression Shorts	서츠의 길이를 정한다.
Socks	양말의 길이까지…
Sneaker Type	신발의 타입을 정할 수 있다.

4. 얼굴의 설정

얼굴과 관계된 설정을 A 버튼과 X 버튼으로 설정한다. 여기서 개그를 이룰 수도 있는데 개인적으로 아는 사람 중에 턱이 상당히 없는 인간이 있는데, 그 사람을 한 번 만들어 보았더니 보는 사람 모두가 배꼽을 잡았다. 그러면서 하는 말 "닮…닮았어…"

Player Type	위에 있는 것과 동일하다.
Hair Style	머리모양을 선택한다. 빡빡부터 어후락 머리까지 가능하다.
Facial Hair	마시루가 좋아하는 수염이다.
Head Band	머리에 쓰는 밴드를 고른다.
Goggles	안경 대신에 쓰는 고글을 고른다.
Mouth Guard	입안에 넣는 것이라 보이지는 않는다.
Ears	귀의 각도를 조정한다.
Nose	코의 높이를 조정한다.
Chin	턱의 길이를 조정한다.
Head Shape	얼굴의 윤곽을 조정한다.
Neck	목의 두께를 조정한다.

5. 체격의 조정

체격을 조정하는 곳인데 엽기적인 체격도 만들 수 있다. 가령 상체는 한없이 가늘면서 하체는 무진장 두껍다든지 하는 것인데, 말로는 알 수 없고 직접 봐야 알 수 있다.

▲이런 인간을 본적 있는가?

Waist	허리의 두께를 조정한다.
Thighs	허벅지의 두께를 조정한다.
Shins	정강이의 두께를 조정한다(조정한다는 말도 지겹다).
Chest	가슴의 두께를 바꾼다.

Forearms	팔뚝의 두께를 조절한다. 가늘게 하면 소말리아 난민도 만들 수 있다.
Wrists	손목의 두께를 조절한다.

6. 능력 파라메타의 설정

최후에는 능력 파라메터를 설정한다. 이전에 선택한 포지션에 대응하는 초기 설정이 나오는데, Preset로 커서를 움직여서 A버튼을 눌러주면 다른 2가지의 패턴이 나온다. 이것을 베이스로 해서 나머지 파라메터를 조절하면 된다. 포인트 합계는 최대 100까지 가능하므로 적당히 고려해서 능력을 만들도록.

▲신중히 고려하자

Ballhandling	볼을 가지는 능력이다. 스틸을 잘 당하지 않는다. 높다면 말이다.
Passing	패스능력을 본다. 비하인드 백 패스 따위를 잘할 수 있지 않을까 싶다.
Free Throws	프리 드로우 능력을 높인다.
Shooting	슛 능력을 높인다. 어지간하면 높게 설정 해 주는 것이 좋다.
3pt.Shooting	3점슛 능력을 높인다. 슈팅 가드라면 높게 해 주는 것이 좋다.
Dunking	덩크능력. 높으면 예술 덩크도 한다.
Low Post	골밑의 지배력이다. 센터라면 이것이 높아야 한다.
Offence Rebound	공격 리바운드 능력을 높인다.
Defence Rebound	수비 리바운드 능력을 높인다. 리바운드는 센타나 파워 포워드 쪽이 높아야…
Shot Blocking	슛 블록을 하는 능력을 높인다. 역시 이것도 센타 쪽이다.
Steals	가로채기 능력이다. 가드 쪽이 높으면 좋다.
Strength	신체의 강건함을 본다. 부상을 잘 입지 않으려면 이게 높은 게 좋다.
Speed	스피드를 조정한다. 역시 가드 쪽이 높아야 하는 항목이다.
Stamina	체력 떨어지기 되는 것을 어느 정도 조정하는 것이다. 남자라면 이게 좋아야…

포지션 이야기

여기서는 잠깐 각각의 포지션에 대한 설명을 붙여 보기로 하겠다. 알고있는 사실이면 안 읽어도 된다.

포인트 가드 (Point Guard)

포인트 가드는 일명 '코트의 사령탑'이라고 불리 운다. 이 단어에서도 알 수 있듯이 포인트 가드는 게임을 풀어나가는 핵심이며 매 경기 순간 순간마다 코트의 상황을 예의 주시하면서 공격과 수비를 하는 방법을 정하며 게임의 진행속도를 조절한다. 유능한 포인트 가드가 되기 위해선 자기 팀은 물론 상대방 팀의 공격과 수비에서의 약점, 각 선수들의 특기, 장단점을 파악하여 현재 경기에 속도, 상황, 진행시간 등을 조합하여 그 때마다 공수의 적확한 판단이 요구된다. 한 마디로 축구에서 비유되는 '게임 메이커'인 것이다. 따라서 볼 컨트롤 능력과 빠르고 정확한 판단력, 치밀한 두뇌가 필요하다. 반면, 신장에 구애를 받지 않고 역할을 해낼 수 있는 포지션이기도 하다. 확실히 천부적인 능력도 중요하지만 코트의 경험의 풍부함이 절실하기에 각 팀의 주전 포인트 가드는 그 팀의 베테랑 선수가 대부분 역임한다.

포인트 가드에는 두 가지 타입의 유형으로 나눌 수 있다. A타입은 주로 어시스트를 중점으로 노마크 찬스를 활용하여 팀 동료에게 확률이 높은 슛을 유도하는 것이다. B타입은 적극적으로 슛을 시도하거나 팀 동료에게 적절한 타이밍에 패스하여 득점을 하는 타입으로 공격적인 모습을 엿볼 수 있다.

▲존 스탁턴의 노룩 패스

▲불을 살리는 팀 하더웨이

대표적인 선수

- NBA A타입 – 존 스탁턴(유타 재즈), 매직 존슨(은퇴), 데이먼 스타더마이어(포틀랜드), 먹시 보그스 (토론토 랩터스), 제이슨 키드 (피닉스 선즈).
- B타입 – 스테판 마버리(뉴저지 네츠), 게리 페이튼(시애틀 슈퍼소닉스), 팀 하더웨이(마이애미 히트).

슈팅 가드 (Shooting Guard)

팀내 주 득점원인 슈팅 가드는 과거에는 아웃사이드에서 슛을 무기로 주로 득점을 올리는 선수들을 지칭하였으나 현재는 올라운드 플레이어로서의 역량을 지니고 언제 어디서나 상황에 구애받지 않고 슛을 하여 득점을 올리는 역할을 말한다. 가장 뛰어난 슈팅 가드로 모두가 아는 '마이클 조던'이 있다. 마이클 조던이 이룬 금자탑에 대해서는 언급하지 않아도 모두가 아는 사실이기에 더 이상 언급하지 않겠다. 볼 핸들링이 좋아야 하고 골밑 돌파력과 아울러 슈팅 정확도는 필수이다.

▲레지 밀러의 3점슛

▲코비 브라이언트의 모습

대표적인 선수

• 마이클 조던(은퇴), 클라이드 드렉슬러(은퇴), 코비 브라이언트(LA 레이커스), 알렌 아이버슨(필라델피아 76ers), 미치 리치몬드(워싱턴 위저즈), 레지 밀러(인디애나).

스몰 포워드 (Small Forward)

일명 '슈팅 포워드'라고도 불리 운다. 포지션의 구분이 가장 모호한 포지션으로 올 라운드 플레이어의 자질이 요구되며, 포인트 가드처럼 내 외곽에서의 득점능력이 요구된다. 또한 포워드로서 공수 리바운드, 포스트 플레이 등 만능의 능력이 요구된다. 3-4-5번으로 이어지는 협력 플레이에서 가장 중요한 역할을 담당한다. 이들 대부분의 선수들이 가드 또는 파워 포워드를 겸하는 경우가 많다.

대표적인 선수

• 래리 버드(은퇴), 도미니크 윌킨스(은퇴), 스코티 피펜(포틀랜드), 글렌 로빈슨(밀워키 벅스), 그랜트 힐(디트로이트 피스톤스), 빈스 카터(토론토 랩터스)

▲그랜트 힐의 덩크

▲올해의 슬램덩크 왕인 빈스 카터

파워 포워드 (PowerForward)

파워 포워드는 골 밑에서의 포스트 플레이, 리바운드 다툼이 많기 때문에 주로 힘과 민첩성을 겸비한 선수가 그 역할을 맡는다. 자신의 플레이 영역을 확보할 수 있도록 몸싸움에 능해야 하며, 가드와의 협력 체제를 잘 소화내는 알아야 한다. 공수 리바운드와 블로킹 능력이 관건이며 스크린 플레이도 능해야 한다. 비록 뛰어 들어오는 화려한 덩크슛은 아니지만 다부진 체격에서 오는 골 밑 덩크는 상대팀에게 엄청난 위협으로 다가선다. 대표적인 선수로 '찰스 바클리'와 '칼 말론'이 있으며 떠오르는 별 '케빈 가넷'이 있다.

▲크리스 웨버의 모습

▲케빈 가넷의 모습. 멋지다

대표적인 선수

• 찰스 바클리(휴스턴 로케츠), 케빈 가넷(미네소타 팀버울브스), 숀 켐프(클리블랜드 캐벌리어스), 칼 말론(유타 재즈), 크리스 웨버(새크라멘토 킹스).

센터 (Center)

골 대 근처에서 이루어지는 공격과 수비플레이에 중심에 있는 선수로 골밑슛과 리바운드, 팀 동료를 주로 스크린 하는데 주력한다. 따라서 상대적으로 다른 포지션에 비해 큰 신장과 강인한 체력과 순발력이 필요한 포지션이다. 점차 올라운드 플레이어를 요구하는 추세에 따라 과거와는 달리 어시스트 능력 또한 중요시되고 있다. 골 밑의 플레이는 치열하기 때문에 무엇보다도 강력한 힘을 바탕으로 상대를 제압할 수 있는 커다란 신장과 점프력이 요구된다. 거대한 센터 앞에서 블로킹 당하는 상대팀의 선수는 의욕을 상실할 수밖에 없다. 센터의 당일 컨디션이 팀 플레이에 지대한 영향을 미치기에 훌륭한 센터를 가진 팀은 우승을 확신할 수 있는 것이다.

▲샤킬 오닐의 골대를 부서트릴 듯한 덩크

▲유잉의 모습이다. 멋지지 않나?

대표적인 선수

• 카림 압둘 자바(은퇴), 윌트 체임벌린(은퇴), 샤킬 오닐(LA 레이커스), 알론조 모닝(마이애미 히트), 하킴 올라주원(휴스턴 로케츠), 데이비드 로빈슨(샌 안토니오), 디켐베 무톰보(애틀랜타 호크스), 패트릭 유잉(뉴욕 닉스).

■Teams - 팀의 편성과 트레이드, 오리지널 팀의 작성을 할 수 있다.

■Trades - 다른 팀의 선수를 자신의 팀으로 끌어들이는 것이 가능하다. 실제라면 절대로 불가능할 법한 선수라도 유저의 손가락 하나로 타 팀으로 이적해야 한다. 우리팀에서 쓸모 없는 놈을 보내고 타 팀의 우수한 선수를 끌어들이는 것은 기본이다. 그렇다고 너무 좋은 선수로만 채우면 형평성에 어긋나므로 적당히 하도록. 약간 실제적으로 들어가서 선수를 프리 에이전트로 만들 수도 있다. 이것은 말이 프리 에이전트지 팀에서 방출하는 것이다. 당하는 선수로서는 약간 비참한 일일수도. 각 팀당 항상 12명에서 16명 정도는 항시 있어야 하므로 숫자를 맞추는 것을 잊지 말도록.

■Playbook - 각 팀의 작전을 4개까지 버튼으로 설정한다. 작전을 골라서 A 버튼을 눌러주면 ⑦가 뜬다. 거기서 A, B, X, Y 버튼을 각각 눌러주면 그 버튼에 맞게 설정이 된다. 각 팀에는 16개의 작전이 포함되어 있다. 디펜스 작전은 위에서 설명했듯이 4개이다.

■공격 작전의 종류 - PG(포인트 가드), SG(슈팅 가드), SF(스몰 포워드), PF(파워 포워드), C(센터)

• [illegible] 그 포지션의 선수에게 [illegible]

• [illegible] 포 스트 [illegible] 슛을 다루는데 능숙한 선수를 공간을 확보할 수 있도록 나머지 선수들이 위크 사이드(볼이 없는 지역)에 몰리는 것으로서 골밑 확보능력이 탁월한 선수를 위해 쓰인다. 파워포워드가 강한 팀에게 유리하다.

• HI SCREEN DRIVE WING - PG: 스크린을 걸어두고 발빠른 포인트 가드가 드라이브 인을 하여 득점을 노리는 것이다.

• SCREENS LO POST - C: 골 밑에서 센터가 등을 지고 공격을 펼치는 것. 우리측의 스크린이 보조가 된다.

• ISO DRIVE WING - SF: 스몰 포워드를 위한 공간을 만들면서 나머지 선수들이 드라이브 인이 용이하도록 상대선수를 끌어들인다.

• HI PICK & ROLL - SG: 우리나라에서 주고 들어간다라는 말을 쓰는 것이 바로 이 픽앤롤 플레이다. 말 그대로 주고 들어가는 플레이.

• B. LINE SCREEN LO POST - SG: 베이스 라인에서 스크린을 건 것을 이용하여 골 밑을 노린다.

• ISO LO POST - PG: 공은 포인트가드가 가지고 있고, 나머지 선수들은 상대선수의 혼란을 위해서 여러 상황을 취한다. 그 사이 포인트 가드가 골 밑을 공략.

• LO SCREEN LO POST - PF: 외곽 지역이 아닌 안쪽 지역에서 스크린을 거는 플레이

• HI SCREEN DRIVE MID - PG: 외곽에서 걸어준 스크린을 이용하여 안전한 미들 슛을 노린다.

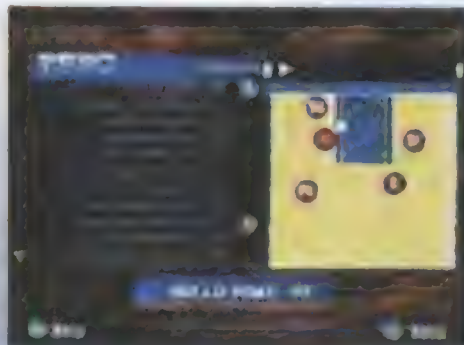
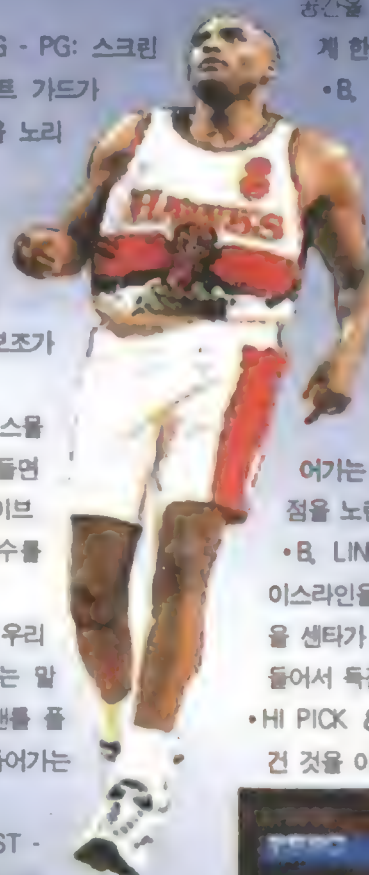
• ISO DRIVE WING - SG: 슈팅 가드 만의 공간을 만들어 주어서 드라이브인을 쉽게 한다.

• B. LINE SCREEN LO POST - PF: 베이스라인을 이용하여 공략한다.

• HI SCREEN 3 - SG: 슈팅 가드가 골대쪽에서 들어갔다가 나오며 공을 받고 다시 골밑을 노리는 플레이.

• HI SCREEN POST - SF: 외곽에서 볼을 돌리다가 뛰어 들어가는 스몰 포워드에게 볼을 넘기고 득점을 노린다. 안되면 다시 볼을 뺀다.

• B. LINE SCREENS WING 3 - SG: 베이스라인을 타고 슈팅 가드가 파고드는 것을 센타가 스크린을 해주고, 오픈상태로 만들어서 득점을 노린다.

• HI PICK & FADE - PG: 센타가 스크린을 건 것을 이용해서 포인트가드가 골 밑을 파

▲작전을 보면 선수가 어떻게 움직이는 가를 확인할 수 있다

고들다가 직접 슛을 하지 않고 슈팅 가드쪽으로 볼을 돌리는 공격법.

• BURN CLOCK: 모든 선수가 각자의 포지션에 고정한다.

■**Lineups** - 팀 내의 선수를 설정한다. 팀내의 스타팅 멤버, 벤치 멤버 등을 설정할 수 있다. 각 항목의 내용은 아래와 같다.

Set Active Player	현재 벤치에 들어가 있는 선수와 등록 선수간의 입력 변환을 할 수 있다.
Restore Lineups	전 팀의 선수 설정을 초기화한다.
Create Lineups	각 팀의 여덟 패턴의 스타팅 멤버를 설정한다. L트리거와 R트리거로 패턴을 바꿀 수 있다. 시합중의 포즈메뉴로 들어가서 (Substitution)에서 패턴의 선택과 교체가 가능하다.

■**Restore Roster** - 'Teams'내에서 했던 모든 설정을 초기화한다. 다만 작성한 오리지널 팀만은 사라지지 않는다. 기껏 바꾸어 논 설정을 버리는 사람이 얼마나 있을지 모르겠지만 그리 좋은 기능 같다는 느낌은 들지 않는다. 모르고 들어가서 초기화라는 불운을 겪지 않기를…

■**Import** - 메모리카드로부터 오리지널 팀의 데이터를 소속된 선수와 함께 로드한다. 등록되는 것은 2팀까지이다. 이 이상이 되면 로드 불능이 된다. 친구가 만든 팀도 로드 할 수 있다.

■**Team Create** - 자, 드디어 오리지널 팀을 한 번 작성해 보는 시간이 왔다. 먼저 주의 할 점을 알아보자.

1. 우선 만든 팀에는 선수를 등록해야 한다. 최소 12명은 돼야 출전이 가능해진다. 제한은 16명까지이다.

2. 팀을 만들고 선수를 등록 할 때, 신중히 고려해서 해야만 한다. 필자의 능력 부족인지는 모르겠지만, 최초의 선수 영입 이후 그 팀은 다시는 선수의 트레이드같은 것이 불가능해진다. 그러므로 신중히 고려해서 선수를 영입해야 할 것이다.

3. 팀 작성시에 선수를 영입하면 특이하게도 그 선수의 데이터가 이전에도 그대로 남게 된다. 원래 트레이드라면 그 선수의 데이터가 통째로 와야하는데 여기서는 남는다. 즉 윈도우에서 쓰는 잘라내기와 복사의 차이라고 보면 된다. 그러므로 하나의 선수를 동시에 여러 명의 선수를 등록시키는 것도 가능하다는 얘기다. 즉, 하나의 팀에 두 명의 사킬 오닐이 존재할 수 있다는 얘기.

4. 앞에서 얘기한 대로 선수의 데이터가 남게 되므로 이런 경우도 있을 수 있다. 가령 우리팀에 A라는 선수가 있는데, 상대팀에도 그 A가 있을 수 있는 경우다. 어찌 보면 기분이 나쁠 수도 있겠는데(뭐, 개인의 차이겠지만) 이런 경우를 막으려면 팀 작성시의 선수 영입 때, 오직 프리 에이전트의 선수만을 영입하면 된다. 물론 그 전에 쓸만한 선수들을 프리 에이전트로 만들어 두어야 한다. 그렇게 되면 오직 나만의 팀의 나만의 선수를 가질 수 있게 된다.

▲복사의 개념을 유의하자

팀의 작성순서

A. 보존 에어리어의 결정: 팀을 등록하는 에어리어를 결정한다. 2팀까지 등록이 가능하다.

Team Logo	팀의 로고 마크를 선택한다. 준비된 것 중에서 하나를 선택.
City Name	소재하고 있는 도시의 이름을 넣는다. 필자는 서울을 넣었다.
Short City Name	도시의 약칭을 넣는다.
State	소재하고 있는 주(州)의 약칭을 넣는다.
Playbook	사용하는 작전을 다른 팀으로부터 카피한다.

B. 팀의 [illegible] 설정한다. 스타트 [illegible] 결정한다.

C. 팀의 [illegible] 에 선수를 등록한다. 일단은 프리 에이전트와 오리지널 선수의 등록이 가능하지만, 다른 팀의 선수를 카피해서 데려오는 것도 가능하다. 앞에서 얘기한 주의 사항대로만 한다면 아무 문제없이 지나 칠 수 있다.

■**작성한 팀의 활용** - 일단 작성한 팀은 Exhibition 모드에서 플레이 할 수 있다. 또한 시즌 모드에서 〈Custom〉으로 시작하면 기존에 있는 NBA팀들중 하나와 바꾸어서 플레이를 할 수 있다. 이렇게 하면 시즌과 플레이오프모드를 즐기는 것이 가능해진다. 다른 팀의 선수를 영입하는 것은 앞에서 얘기했다.

■**Record** 여기서는 플레이어의 기록을 볼 수 있다.

• Users: 유저의 이름을 등록한다. 유저의 이름을 등록하면 시합을 행한 것의 성적이 기록된다. 그래서 각종 랭킹에 그 성적이 반영된다.

• High Score: 유저의 기록을 랭킹으로 보는 것이 가능하다. L트리거와 R트리거로 항목을 바꾸는 것도 가능하다. 기록은 1개 시합의 기록이고 자동적으로 같은 유저의 이름으로 업데이트된다. 유저의 이름 선택은 시합에 들어가기 전에 방향키를 좌우로 움직이면 선택할 수 있다.

• Import: 메모리카드에 있는 기록을 로드하는 것이 가능하다. 친구의 데이터 역시 옮겨와서 쓸 수 있다.

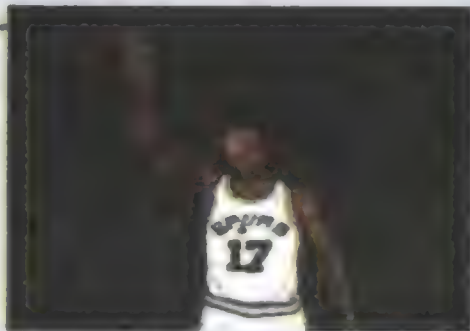
▲기록은 이렇게

■**SAVE** - 여태껏 했던 설정의 모든 정보를 세이브 한다.

자 이젠 마무리다

시합의 흐름

시합개시

각 모드의 설정이 끝나면 이럭저럭 시합을 시작한다. 우선 선수 소개 데모가 흐르고 난 후 팁 인으로 시합을 시작한다. X 버튼으로 시작하면 된다.

▲내가 왔다. 긴장해라

▲점프!

시합 화면 보기

1. 플레이어서클 - 자신이 어떤 선수를 조작하고 있는지를 확인하게 해주는 써클이다. 색깔에 따라 다른데, 청색은 1P, 적색은 2P, 녹색은 3P, 황색은 4P가 된다. 막상 시합을 진행하다 보면 공을 따라 가느라 이 써클이 빨리 바뀌는 데 좀처럼 찾기가 어렵다. 그러나 모든 것은 수양이 있으면 되는 법. 사실 그렇게 어렵지도 않으니 적응하는데 그리 오래 걸리지는 않을 것이다.

2. 인포메이션 - 시합중의 슛 확률과 파울의 상황 등 이러저러한 정보가 표시된다. 하지만 순간적으로 지나가는 것이기 때문에 정작 게임을 하는 입장으로서는 보기가 어렵다. (게다가 영어다) 한 가지 희열이 있다면 슛을 성공 시켰을 때, 필자의 이름이 뜰 때다.

3. 남은 시간과 현재의 스코어를 보여 준다.

▲게임화면은 이런 느낌이다

시합중의 포즈 메뉴

시합 중에 스타트 버튼을 누르면 포즈 메뉴가 뜬다. 여기서 선수 교체나 지시 등을 변경 할 수 있다.

■리플레이 - 앞에서 설명한 리플레이와 동일하다.

■시점 - 역시 앞에서 설명한 것과 동일하다.

■Stats - 그 시점의 선수와 팀의 성적을 표시한다.

■Coach - 지시와 작전의 변경을 할 수 있다. 다음을 보자.

■Orders 각 선수가 마크할 선수를 결정해 준다. 신장차이를 고려해서 결정을 해야한다.

Timeout	타임아웃의 자동이나 수동이냐를 결정한다.
Substitutions	선수 교체의 자동, 수동의 결정을 한다.
Offence Playcall	작전 변경의 자동, 수동, 작전명의 표시, 비표시를 설정한다.
Defence Playcall	위와 동일
Game Tempo	시합 템포를 설정한다.
Fast Break	패스트 브레이크, 즉 속공을 보정한다.
Crash Boards	공격 리바운드의 보정을 행한다.

■Playbook- 앞에서 설명한 플레이북과 동일하다

나머지 옵션이나 컨트롤러, 섭스티튜션 등은 앞에서 설명한 것과 동일 하니 따로 설명을 하지는 않겠다.

이거 알고 하면 게임이 더 재미있다

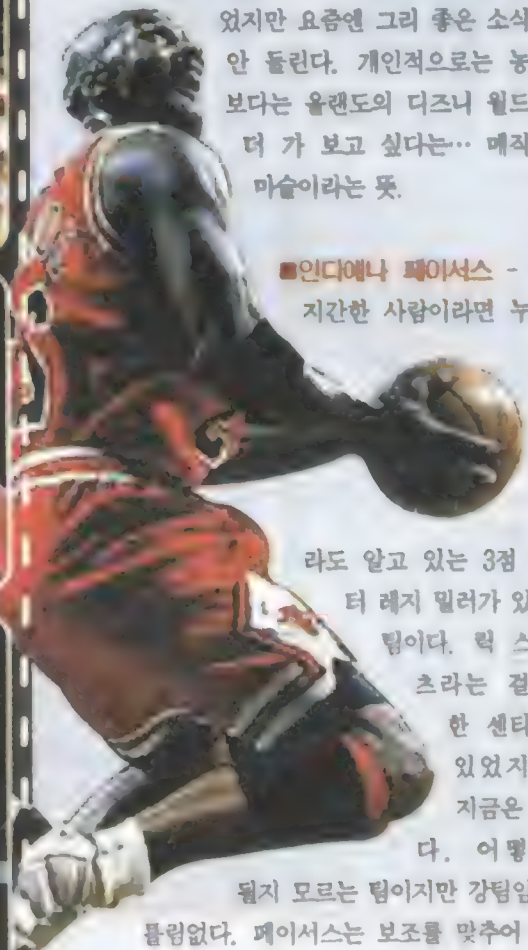
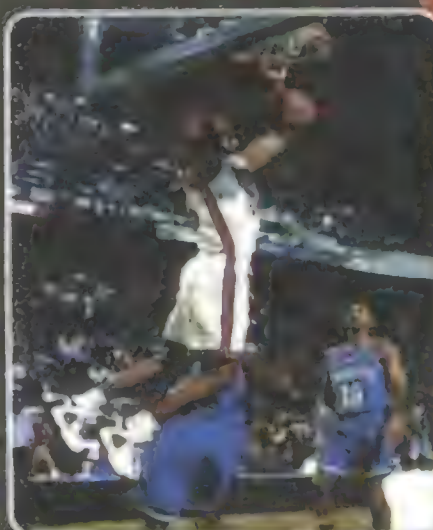
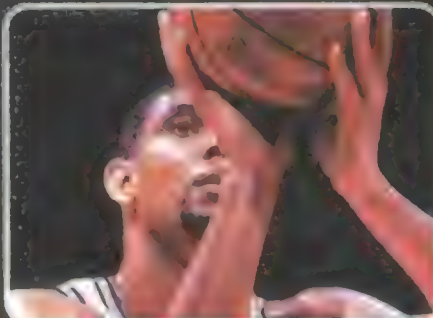
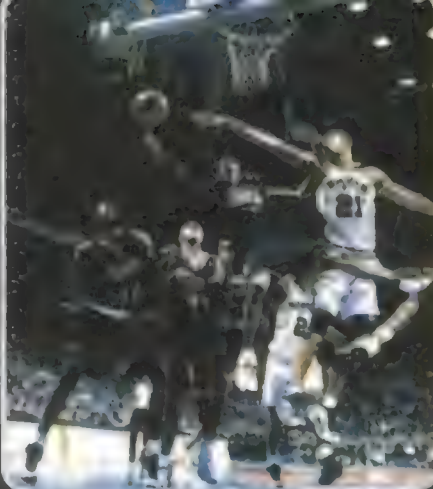
NBA의 팀 소개

이 번에는 NBA의 팀에 대해서 간단하게 알아보자. 이미 알고 있는 독자도 많으리라 생각한다. (편의상 한국어 표기로만 적는다. 필자가 게으른 것은 아니다 다만 독자가 일일이 영어를 읽는 수고를 덜기 위해…윽! 돌이…)

■보스턴 셀틱스 - 녹색계열의 유니폼을 입는다. 왕년에 래리 버드라는 수퍼스타가 있어서 우승도 몇 번했다. 셀틱스라는 말은 바다사나이를 가리킨다. 본래는 켈트족이란 뜻.

■뉴저지 네츠 - 그렇게 좋은 성적을 거두지는 못한 팀. 가진 선수는 별로 모자라 보이지 않는데 썩 좋아 보이진 않는다. 데릭 콜먼 등이 유명. 네츠는 그물이라는 의미다.

■뉴욕 닉스 - 패트릭 유잉과 앨런 휴스턴, 라트렐 스프레웰드이 있는 괜찮은 팀. 작년에는 플레이 오프 8번 시드로 올라가서 파이널까지 진출하는 기염을 토하기도 했다. 닉스라는 말은 니코보코스의 약자로 뉴욕 사람들을 말한다.

■워싱턴 위저즈 - 최근 마이클 조던이 구단주로 온 팀이다. 원래 이름은 블렛츠였으나 마법사의 뜻인 위저즈로 바꾸었다. 주안 하워드, 미치 리치몬드 등이 떡 하니 있어서 나쁜 팀은 아니나, 왠지 삐걱거린다고 한다.

■필라델피아 세븐티식서스 - 작년 득점왕 앨런 아이버슨이 있는 팀. 70년대에 그렇게 잘나갔으나 최근까지 그리 뛰어난 활약을 보이지는 못 했다. NFL의 샌프란시스코 포티나이너스처럼 팀 이름에 숫자를 사용.

■마이애미 히트 - 팀 하더웨이, 알론조 모닝의 대활약으로 요즘 한창 뜨고 있는 팀이다. 요즘엔 디비젼 1, 2위를 다투고 있다. 히트는 열이라는 뜻.

■올랜도 매직 - 앤퍼니 하더웨이와 샤킬 오닐이 있었을 때는 우승도 노리던 팀이었지만 요즘엔 그리 좋은 소식이 안 들린다. 개인적으로는 농구보다는 올랜도의 디즈니 월드가 더 가 보고 싶다는… 매직은 마술이라는 뜻.

■인디애나 페이서스 - 어지간한 사람이라면 누구라도 알고 있는 3점 슈터 레지 밀러가 있는 팀이다. 릭 스미츠라는 걸출한 센타가 있었지만 지금은 없다. 어떻게 될지 모르는 팀이지만 강팀임은 틀림없다. 페이서스는 보조를 맞추어 걷는 사람이라는 뜻.

■샬럿 호네츠 - 옛날에 알론조 모닝과 래리 존슨이 있을 때만 해도 괜찮았지만 지금은 별 볼일 없는 팀이 되어 버렸다. 에디 존스가 있기는 하지만 왠지 역부족이다. 호네트는 말벌이라는 뜻이다.

■디트로이트 피스톤스 - 그랜트 힐이라는 걸출한 선수를 보유하고 있는 팀이다. 예전에는 항상 강한 팀이라는 인상을 주어 왔으나, 요즘은 그런 기분이 좀 적다. 피스톤스는 자체의 뜻보다는 쉴 사이 없이 움직이는 것을 상징화 한 것.

■클리블랜드 캐벌리어스 - 예전에 마크 프라이스라는 유명한 가드를 보유하고 있던 팀인데 역시 지금은 그렇게 대단한 팀은 아니게 되어 버렸다. 숀 켐프라는 선수를 영입하기는 했지만 역시 아직은 부족하다. 캐벌리어스는 기사, 용사의 의미.

■아틀란타 호크스 - 무키 블레이락이라는 NBA 최고의 포인트가드를 보유한 팀인데, 역시 플레이 오프 진출이 한계인 팀이다. 지금은 디켐베 무톰보라는 걸출한 센터를 보유하고 있다. 호크스는 매다.

■시카고 불스 - 모르는 사람이 없는 명문팀이기는 하다. 그러나 조던, 피펜 등이 모두 떠나 버려서 지금은 아주 약한 팀이 되어 버렸다. 토니 쿠코치가 있기는 하지만 아무래도 꼴찌를 벗어나기는 어려울 듯.

■밀워키 벅스 - 대대적으로 약체로 인식이 되어 왔는데, 글렌 로빈슨이라는 멋진 선수의 영입이후 서서히 강해지고 있는 팀이다. 은근히 선전이 기대 되는 팀이다. 벅스는 사슴이라는 뜻.

■휴스턴 로케츠 - 하킴 올라주원, 찰스 바클리 등이 포진한 강팀이다. 예전에 NBA 2연패이후 요즘은 소식이 조용하기는 하나, 아직은 모르는 일이다. 클라이드 드렉슬러의 은퇴로 전력이 많이 약해졌다.

■미네소타 팀버울브스 - 약체였지만 케빈 가넷이라는 슈퍼스타의 등장으로 갑자기 급부상한 팀이다. 플레이오프에도 진출하고 있으며 점점 강해질 전망이다. 팀버는 주석이고 울프는 늑대니까… 주석 늑대인가?

■토론토 랩터스 - 나중에 NBA 시즌에 동참한 생긴지 얼마 안되는 팀이다. 그래서인지 아직까지는 이렇다할 전력을 갖추지도 못했고 성과도 없다. 물론 신인 드래프트를 통해 좋은 선수를 영입한다면 앞으로의 길도 무시 할 수 없다. 랩터는 공룡이름.

■세크라멘토 킹스 - 제이슨 윌리암스의 환상적인 솜씨를 구경할 수 있기에 이 팀은 그 가치가 높다. 최근 급성장한 팀으로 앞으로의 성적이 주목된다.

■달라스 매버릭스 - 카우보이의 이미지를 주장하는 이 팀은 제이스 키드가 있었던 팀이기도 하다. 하지만 역시 인지도는 그렇게 높은 팀은 아니다. 성적 역시 그렇게 좋은 팀은 아니다.

■덴버 너게츠 - 한 때 강팀의 면모를 보여주기도 했지만 역시 지금은 그렇게 대단한 팀은 아니다. 너게츠는 귀중한 덩어리의 뜻을 가지고 있다. 디켐베 무톰보가 있었던 팀이기도 하다.

■샌 안토니오 스퍼스 - 데이비드 로빈스과 팀 던컨의 쌍두마차가 화려한 팀이다. 작년에는 우승을 거머쥐기도 했고 현재 강력한 우승 후보이기도 하다. 스퍼스는 말을 탈 때 쓰이는 박차를 얘기한다.

■LA 레이커스 - 매직존슨의 은퇴 이후 약간 주춤하는 기색이 있었으나, 샤킬 오닐과 글렌 라이스, 코비 브라이언트 등의 굵직한 선수를 보유하게 되어 현재 최고의 승률을 달리고 있다.

■LA 클리퍼스 - 같은 연고지를 둔 레이커스에 비하여 약체로 평가된다. 만년 꼴찌의 비애가 아주 강한팀이다. 브렌트 배리 라는 괜찮은 선수가 있기는 하지만 아직은 모자라다.

■골든 스테이츠 워리어스 - 올해 올스타전은 이 곳에서 열렸다. 그러나 올스타는 이 팀에서 하나도 나오지 않았다. 그만큼 현재의 이 팀은 상당히 부실하다. 선수 보강이 아주 절실하다.

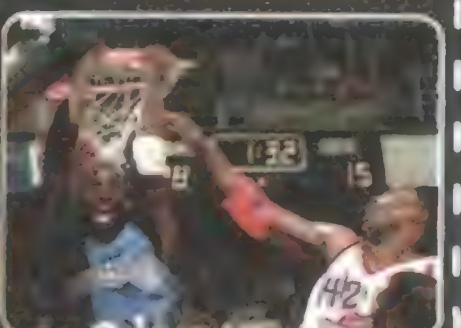
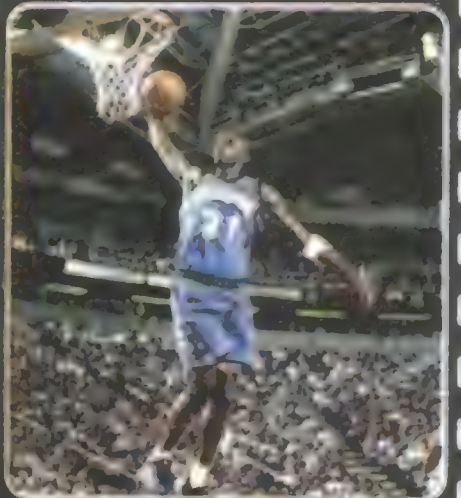
■시애틀 수퍼소닉스 - 강팀이기는 한데, 현재 그렇게 강한 면모를 보여주고 있지는 않다. 게리 페이튼이라는 멋진 선수가 있으나 그 외에는 제 몫을 해 주고 있지 않다. 수퍼소닉은 초음속이라는 뜻.

■벤쿠버 그리즐리스 - 랩터스와 함께 뒤늦게 참가한 약체 팀이다. 현재 뚜렷한 성과를 보여주고 있지 못하므로 앞으로의 분발을 기대한다. 그리즐리는 회색 곰이라는 뜻.

■유타 재즈 - 이 팀에서 존 스탁턴과 칼 말론이 빠진 다면 이 팀은 어떻게 될지가 궁금할 정도로 이 두 선수에게 의존도가 높다. 게다가 그만큼 강팀이기도 하다. 유명한 강팀.

■피닉스 선즈 - 찰스 바클리와 케디 존스가 뛸 때만 해도 챔피온 결정전까지 갈 정도로 강했으나 현재는 주춤해 있다. 그러나 제이슨 키드라는 어시스트 맨이 들어와서 어느 정도 승률이 올라갈 것이 기대된다.

■포틀랜드 트레이얼 블레이저스 - 최고의 스타 스커티 피펜을 영입한 팀이다. 스타드마이어라는 멋진 포인트 가드까지 있어서 상당한 우세함이 기대되는 팀이다.

▲NBA 팀들

어딘가에서 들은 이야기

다음에 있는 얘기는 필자가 우연히 인터넷에서 본 기사다. 그냥 재미로 읽어주길…

농구에는 상식처럼 얘기되어 온 이야기들이 있다. 그 이야기들이 실제 경기에서도 통용되는지 분석해 보았다.

1. 어시스트에 이은 득점이 많을수록 좋은 팀이다.

글쎄 어찌 보면 맞는 말 같기도 하고 아닌 것 같기도 하다. 이 가설을 입증하기 위해 각 팀의 어시스트 수를 필드골수로 나누면 다음과 같은 결과가 나온다.

팀	총어시스트	필드골수	비율	팀성적	전체순위
1위 유타	1518	2216	.658	45승16패	3위
2위 피닉스	1570	2362	.665	41승21패	8위
3위 클리블랜드	1424	2144	.664	33승29패	14위
4위 밴쿠버	1442	2187	.659	15승45패	*24위
5위 시애틀	1490	2290	.650	47승15패	1위

어떤가? 거의 맞아떨어지는 것처럼 보이지만 반드시 그렇다고 말할 수는 없다. 승률 25%, 즉 네 경기에 한번 꼴로 이기는 그리즐리스가 최상위권인 4위에 올라있다는 사실에 주목할 필요가 있다. 다음은 필드골수/어시스트수 비율이 낮은 하위 다섯 개 팀이다. 이들 팀의 기록을 살펴보면 정반대의 상황이 벌어진다.

팀	총어시스트	필드골수	비율	팀성적	전체순위
25위 밀워키	1212	2173	.557	29승32패	19위
26위 디트로이트	1187	2142	.554	28승34패	21위
27위 애틀랜타	1165	2143	.543	37승24패	*10위
28위 댈러스	1107	2144	.516	13승49패	28위
29위 L.A.클리퍼스	1113	2185	.509	13승48패	27위

가장 낮은 비율을 보이고 있는 다섯 개 팀 중 네 팀은 성적도 하위 10위권 내에 머무는 그다지 놀랍지 않은 결과다. 하지만 동서부 리그를 통틀어 10위에 랭크되어 있는 애틀란타 호크스가 그 안에 끼어 있다는 점만이 특이하다. 이는 어시스트 비율 상위 5개 팀의 결과와 비슷한 현상으로 이로써 첫 번째 가설은 100% 신뢰할 수는 없다는 결론이다.

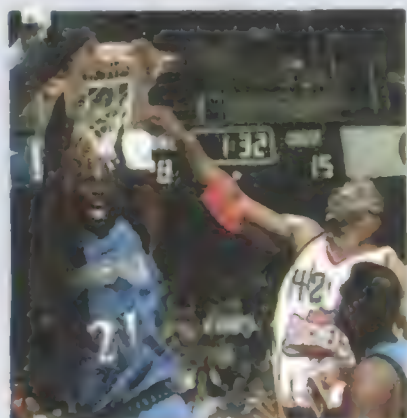
2. 농구에서 리바운드는 가장 중요하다고 해도 과언이 아닐 만큼 큰 부분을 차지한다.

먼저 결론부터 말하자면 농구에서 리바운드는 정말 중요하다. 이는 다음의 기록에서 명백히 드러나는데 각 팀의 총 리바운드 퍼센트(%) 순위는 다음과 같다.

순위	팀명	순위	팀명	순위	팀명
1위	*시카고(.535)	9위	디트로이트(.507)	21위	*필라델피아(.493)
2위	포틀랜드(.529)	9위	밀워키(.507)	22위	*밴쿠버(.489)
3위	*샌안토니오(.527)	13위	뉴저지(.506)	23위	*보스턴(.480)
4위	*유타(.526)	14위	워싱턴(.503)	24위*	새크라멘토(.480)
5위	뉴욕(.522)	15위	올랜도(.501)	25위*	덴버(.479)
6위	*애틀란타(.520)	16위	골든스테이트(.500)	26위	*클리퍼스(.479)
7위	*마이애미(.512)	16위	미네소타(.500)	27위	시애틀(.474)
8위	*살렛(.511)	18위	휴스턴(.498)	28위	*토론토(.465)
9위	클리블랜드(.507)	19위	레이커스(.495)	29위	*댈러스(.456)
9위	*피닉스(.507)	20위	인디애나(.494)		

표에서 보듯이 리바운드 10걸 안에 승률 10위 이내의 팀은 모두 일곱 팀*이고 나머지 세 팀도 승률 상위 14위안에 들어있는 팀들이다. 반면에 리바운드 하위 10개 팀에는 전체 팀성적 하위 10개팀 주어 여덟 개 팀*이 자리잡고있다. 단지 시애틀 수퍼소닉스, 인디애나 페이서스 정도가 예외로 리바운드에 약한 면을 보이고 있다.

공격과 수비 리바운드 중 어느 것이 더 중요할까? 리바운드가 중요한 것은 사실인데 그렇다면 세컨 슛 찬스를 얻을 수 있는 공격 리바운드가 더 중요할까, 아니면 상대팀의 미스-샷(miss-shot)을 확보해서 자기 팀 공격으로 전환할 수 있는 수비 리바운드가 더욱 중요할까? 아래 기록을 살펴보면 그 답은 쉽게 얻을 수 있다.

위의 표에서 드러나듯이 공격 리바운드 상위 10걸 안에는 팀 성적 상위 10개팀이 네팀, 하위 10개팀 중 세 팀이 포함되어 29개 팀들의 공격 리바운드력은 거의 비슷한 분포도를 보인다. 또 수비 리바운드 상위 10걸 안에는 리그 내 상위 5개 팀이 포함돼 있다. 하지만 공격 리바운드 상위 10걸 안에서 비슷한 분포도를 보이던 하위 10개 팀 중에서 디트로이트만이 유일하게 수비 리바운드 10걸 안에 들었을 뿐 나

공격리바운드 상위10걸	수비리바운드 상위10걸	공격리바운드 하위10걸	수비리바운드 하위10걸
1위 뉴저지(.370)	1위 뉴욕(.736)	20위 클리블랜드(.306)	20위 올랜도(.667)
2위 시카고(.367)	2위 샌안토니오(.717)	20위 미네소타(.306)	20위 뉴저지(.667)
3위 올랜도(.344)	3위 디트로이트(.716)	22위 휴스턴(.304)	22위 보스턴(.666)
4위 애틀란타(.336)	4위 포틀랜드(.713)	23위 레이커스(.302)	23위 필라델피아(.664)
5위 보스턴(.332)	5위 살렛(.709)	24위 뉴욕(.302)	24위 클리퍼스(.667)
6위 골든스테이트(.331)	6위 클리블랜드(.709)	25위 밴쿠버(.300)	25위 덴버(.661)
7위 포틀랜드(.329)	7위 시카고(.704)	26위 클리퍼스(.299)	26위 새크라멘토(.657)
8위 유타(.327)	8위 피닉스(.701)	27위 인디애나(.284)	27위 시애틀(.654)
9위 필라델피아(.323)	9위 유타(.700)	28위 시애틀(.281)	28위 댈러스(.646)
10위 마이애미(.322)	10위 워싱턴(.699)	29위 댈러스(.274)	29위 토론토(.626)

머지 아홉 개 팀은 모두 하위 10걸에서 모습을 드러낸다. 결과적으로 경기장에 모인 홈 관중의 환호를 자아내고 허슬 플레이의 대명사처럼 불리는 보기 좋은 공격 리바운드보다 그저 당연한 듯 느껴지는 수비 리바운드가 사실은 팀에 더 큰 공헌을 하고 있음을 알 수 있다.

3. 턴 오버가 많은 팀은 좋은 성적을 기대하기 힘들다. 그리고 상대팀의 턴 오버를 많이 유발해낸다면 승리할 확률이 높다.

경기 중 발생하는 각종 턴 오버는 개수보다는 경기의 어느 시점에서 발생하느냐가 더 중요하다. 턴 오버가 발생하는 시점에 따라 앞서가던 팀의 승리를 확신 시켜주기도 하고 반면 게임의 전체 흐름을 순식간에 반전시키기도 한다. 턴 오버가 많다는 것은 분명 바람직하지 못하다. 그렇다면 턴 오버가 직접 승리에 미치는 영향은 무엇일까? 턴 오버를 많이 기록하면 게임을 승리로 이끌 수 없는 걸까? 우선 리그 내 팀들의 게임당 턴 오버 개수와 상대팀 턴오비 개수를 비교해 상, 하위 5걸을 살펴보자.

	오버 상위5걸	상대팀 최다턴오버 상위5걸	최소턴오버 상위5걸	상대팀 최소턴오버 상위5걸
1위	클리블랜드(17.8개)	1위 보스턴(21.2개)	1위 워싱턴(13.9개)	1위 샌안토니오(12.8개)
2위	밴쿠버(17.7개)	2위 클리블랜드(18.2개)	2위 댈러스(14.1개)	2위 애틀랜타(13.3개)
3위	포틀랜드(17.4개)	3위 뉴저지(18.0개)	2위 시애틀(14.1개)	3위 밴쿠버(14.2개)
4위	밀워키(17.2개)	4위 토론토(17.4개)	4위 미네소타(14.2개)	3위 클리퍼스(14.2개)
5위	샌안토니오(17.1개)	5위 피닉스(17.0개)	5위 디트로이트(14.2개)	5위 유타(14.3개)

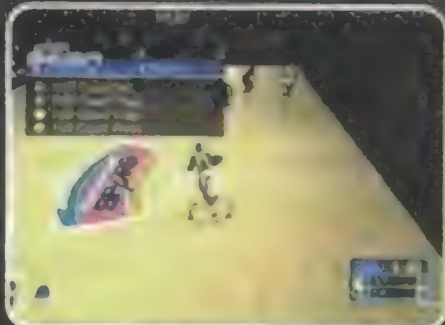
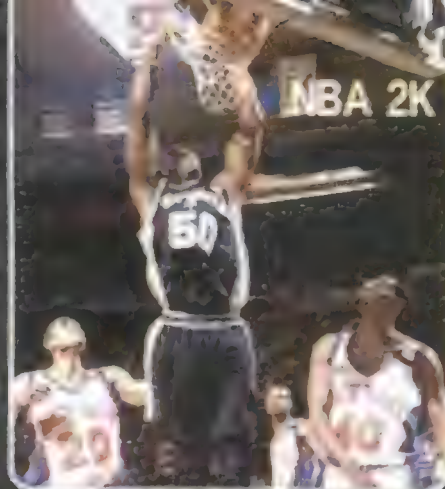
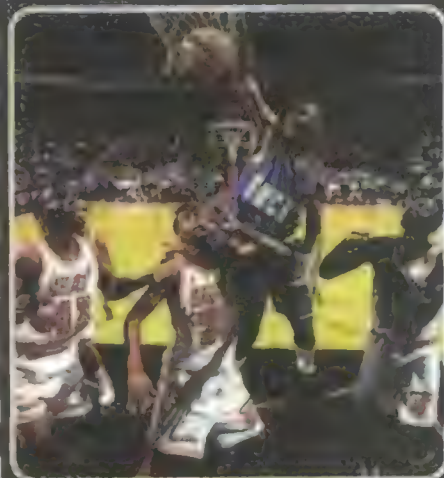
가장 흥미로운 부분은 상대팀 최다 턴 오버 상위 5걸이다. 보스톤과 토론토는 게임당 무려 21.1개, 17.4개의 많은 턴 오버를 유발해내면서도 팀 성적은 플레이오프와는 거리가 먼 20위, 26위를 기록하고 있다.

또 최다 턴 오버 1, 3, 5위를 마크하고 있는 클리블랜드, 포틀랜드, 샌 안토니오와 최소 턴 오버 1, 2, 5위에 차례대로 랭크되어 있는 워싱턴, 댈러스, 디트로이트 역시 눈여겨볼 만하다. 가장 많은 턴 오버 순위 1, 3, 5위를 기록한 세 팀은 모두 플레이오프에 무난히 진출할 것으로 예상되는 반면 가장 적은 개수의 턴 오버를 기록한 워싱턴, 댈러스, 디트로이트는 플레이오프 진출이 매우 힘들어 보인다. 결국 결론은 이렇다. 서두에 밝혔듯이 턴 오버는 경기의 어떤 흐름에서 발생하느냐가 중요할 뿐 그 갯수는 팀 승리에 큰 영향을 미치지 못한다.

4. 연장전에 강하고 적은 점수 차 승부에 강한 팀이 진짜 강팀이다.

이 말 또한 우리가 자주 듣는 말 중의 하나이다. 먼저 연장전 전적부터 살펴보자.

상위 10개팀 연장전 전적	하위 10개팀 연장전 전적
1위 시애틀 3승0패	20위 보스톤 0승1패
2위 시카고 3승0패	21위 디트로이트 3승2패
3위 유타 2승0패	22위 새크라멘토 0승1패
4위 레이커스 3승1패	23위 필라델피아 0승3패
5위 인디애나 2승1패	24위 밴쿠버 2승1패
6위 마이애미 0승2패	25위 골든스테이트 2승0패
7위 샌안토니오 1승3패	26위 토론토 3승1패
8위 피닉스 2승3패	27위 클리퍼스 1승2패
9위 샬럿 2승1패	28위 댈러스 2승4패
10위 애틀랜타 5승1패	29위 덴버 0승1패
합계 23승12패(.650)	합계 13승16패(.440)

상위 10개 팀의 연장전 승률이 하위 10개 팀의 그것보다 약21%나 높은 것은 위의 표에서 쉽게 발견할 수 있다. 특히 리그 최상위를 형성하는 다섯개 팀은 13승2패, 무려 86%라는 놀라운 승률을 보이고 있어 이 팀들과의 연장전 승부에서 이기기를 기대하기는 매우 힘들어 보인다. 한편 하위 10개 팀은 연장전에서이기는 경기보다 지는 경기가 많아 정규 경기 시간 안에 승부를 내는 것이 좋을 것으로 보인다. 하지만 사실은 그렇지 않다. 이 10개팀의 평균 승률은 겨우 28%이기 때문에 차라리 연장전 승부가 더 낫다. 다음은 클로즈 게임(3점내 승부로 한정)에서의 전적을 살펴보자.

표에서 발견할 수 있듯이 평균 승률(.689)에 못 미치는 상위 10개팀의 클로즈 게임 성적과 자신들의 평균 승률(.281)을 훨씬 웃도는 하위 10개팀의 클로즈 게임 전적을 보면 근소한 점수 차 경기에 강한 팀이 좋은 팀이라는 얘기는 사실이 아닌 듯하다. 특히 평균 승률 .727을 기록하고 있는 1~5위 내의 팀들이 24승 18패, 승률 60%에도 미치지 못하고 있다는 점은 과연 이러한 속설이 언제 어디서부터 시작되었는지 의심가게 한다.

상위10개팀 클로즈게임 전적	하위10개팀 클로즈게임 전적
1위 시애틀 6승2패	20위 보스턴 3승3패
2위 시카고 4승3패	21위 디트로이트 4승5패
3위 유타 7승3패	22위 새크라멘토 8승7패
4위 레이커스 3승3패	23위 필라델피아 5승3패
5위 인디애나 4승7패	24위 밴쿠버 5승4패
6위 마이애미 6승2패	25위 골든스테이트 1승0패
7위 샌안토니오 5승3패	26위 토론토 3승7패
8위 피닉스 6승3패 2	27위 클리퍼스 3승4패
9위 샬럿 8승2패	28위 댈러스 3승8패
10위 애틀란타 6승6패	29위 덴버 0승9패
합계 55승34패(.617)	35승50패(.411)

5. 팀 성적에 가장 중요한 요소는?

모든 기록을 분석해 보았을 때 팀 성적과 100% 비례하는 부문은 찾기 힘들다. 어느 분야에서나 무시할 수 없는 예외는 항상 존재하지만 모든 요소들과 현재 팀 성적을 비교해 가장 완벽하게 근접한 부분을 찾아본다면 각 팀의 필드골 성공률이다.

필드골 성공률 상위10걸	필드골 성공률 하위10걸
1위 *유타 .485	20위 필라델피아 .440
2위 *레이커스 .475	20위 클리퍼스 .440
3위 *시애틀 .473	22위 토론토 .439
4위 *샌안토니오 .471	22위 디트로이트 .439
4위 *인디애나 .471	24위 *뉴저지 .433
6위 *샬럿 .467	25위 보스턴 .432
7위 *피닉스 .462	26위 올랜도 .426
8위 *미네소타 .460	27위 댈러스 .422
9위 밀워키 .460	28위 덴버 .414
10위 밴쿠버 .458	29위 골든스테이트 .412

(:소속 컨퍼런스 8위내에 랭크된 팀)*

위의 표에서 나타난 것처럼 필드골 성공률 분야가 팀 성적과 가장 밀접한 연관을 맺고 있는 듯하다. 필드골 성공률 상위 10개팀 중 여덟개 팀은 플레이오프 진출 가능권인 각 지구 8위 안에 랭크 되어있고 그 중 7개 팀은 리그 전체 승률 10위 내에 자리 잡고 있다.

필드골이 가장 나쁜 10개 팀을 보면 이는 더 뚜렷이 드러나는데 뉴저지를 제외한 무려 아홉개 팀이 이미 플레이오프 진출을 포기했고 그 중 8개 팀은 현 리그에서 가장 성적이 안 좋은 최하위권 10개 팀 안에 속해있다.

지금까지 농구 팬들 사이에서 상식처럼 얘기되어 온 이야기들의 사실 여부를 NBA기록으로 풀어보았다. 이제까지 살펴본 결과 그것들이 정확히 맞는 경우는 거의 없었다. 농구라는 게임은 손을 사용해 상대팀의 바구니에 공을 많이 집어넣으면 이기는 어찌 보면 스포츠 중 가장 쉬운 득점 방법을 가지고 있다. 하지만 그런 농구에 우리가 열광하는 이유는 지금까지 살펴본 것처럼 언제나 예외가 따르는 복잡 미묘한 정신력의 경기라는 점 때문이 아닐까?

마치며...

필자는 어지간한 농구게임은 모두 해보았다고 자부한다. 런&건에서 파워 덩커즈까지 모두 해 보았다. 그러나 이 NBA 2K 만큼 훌륭한 그래픽과 함께 우수한 조작성을 가진 게임은 코나미의 PLAY BY PLAY 정도나 비견될 수 있을 것이다. 그래픽과 그에 따르는 재미가 보장되는 게임이니 농구를 좋아하는 독자라면 꼭 한번 플레이 해보기 바란다. 후~재미있었다.

●장르 대전 격투 ●제작사 캡콤 ●발매일 3월 30일 ●발매가 5,800엔

DREAMCAST

이제는 3대 3이다

마벨 VS 캡콤 2

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★
사운드	★★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★★★

일본 내에서도 최고 인기를 누리고 있는 MARVEL vs CAPCOM2!! 현재 국내에선 GD 조차 구하기 힘든 실정이다. 그만큼 이 게임의 인기를 실감할 수 있는데… DC용 메모리 카드를 오락실에 꼽아서 경험치를 획득한 다음 DC에서 캐릭터를 구입할 수 있는 기발한 시스템이 도입되어서 더욱 화제가 되고 있다. 총 56명의 캐릭터를 마스터하는 길은 지금부터다!!!

공략 … 김영대&장은석

메뉴 설명

타이틀 화면에서 START버튼을 누르면 많은 게임 모드들이 나온다. 각각의 메뉴들에 대해서 알아보자.

▲다양한 메뉴

아케이드 모드 (ARCADE MODE)

게임센터의 나오미 판 「마벨vs캡콤2」의 게임방식과 같은 것으로 CPU와의 대전으로 진행되며, 2P가 난입해 대인 대전을 할 수 있다. D-pts.를 가장 많이 얻을 수 있는 모드.

▲도전자 출현!

대전 모드(VS. MODE)

대인 대전을 위한 모드로 1P, 2P에 컨트롤러가 꽂혀있지 않다면 선택하는 것도 불가능하다. 아케이드 모드와는 달리 승자도 캐릭터를 바꿀 수 있다. D-pts.를 얻을 수 있다. 캐릭터를 선택하기 전 방향키 좌/우로 핸디캡의 설정을 하고, 상/하로 스테이지를 선택한다. 기본은 핸디캡 3과 랜덤스테이지.

▲핸디캡 설정과 스테이지 선택

트레이닝 모드 (TRAINING MODE)

초보자에서부터 절정고수까지 널리 이용하는 트레이닝 모드. 기초적인 조작에서부터 초강력 연속기까지 다양한 기술을 연습할 수 있다. 총 데미지와 플레이 시간에 비례해서 D-pts.를 얻을 수 있지만 아케이드 모드에 비해 얻는 양은 매우 적다. 트레이닝 중에 스타트 버튼을 눌러 트레이닝 옵션에 들어가면 다음과 같은 것들을 설정할 수 있다.

CONTINUE

트레이닝을 계속 한다.

DUMMY

연습 상대에 대한 설정을 한다.

NORMAL – 보통의 트레이닝모드로 컴퓨터에게 점프 등의 행동만을 시킬 수 있다.

- 행동(ACTION): 서있기(STAND), 앉기(CROUCH), 점프(JUMP), 슈퍼점프(S. JUMP)
- 방어(GUARD): 방어안함(NO GUARD), 맞은 후 바로 방어(AUTO GUARD), 전부 방어(ALL GUARD)
- 다운회피(SAFE FALL): 넘어질 때 다운회피 ON / OFF
- 파트너 교체(PARTNER CHANGE): 큰 데미지를 받으면 캐릭터 교체 ON / OFF

CPU – 컴퓨터와의 대전으로 난이도는 트레이닝 옵션에서의 설정이 적용된다. 끝없이 싸울 수 있다는 것이 장점. 캐릭터를 다시 선택해야 하는 번거로움이 있다.

MANUAL – 2P에 패드를 연결해 2인이 트레이닝을 한다. 역시 캐릭터를 다시 선택해야 하는 번거로움이 있다.

TRAINING OPTION

- H.C GAUGE: 하이퍼 콤보 게이지가 자동으로 MAX상태가 된다.
- DELAYED H.C: 딜레이드 하이퍼 콤보의 제한으로 3회제한과 무한대의 두가지.
- ATTACK DATA: 데미지, 콤보 수 등의 기록을 화면에 표시해 준다.
- DIFFICULTY: CPU의 난이도 조정으로 옵션 모드와는 따로 설정된다.
- DAMAGE: 마찬가지로 트레이닝 모드에서의 데미지를 설정한다. 데미지 설정을 바꾸면 어택 데이터의 데미지 수치도 바뀐다.
- SPEED: NORMAL , TURBO , TURBO2 중 선택.

메모리 카드 (MEMORY CARD)

게임의 세이브와 로드를 할 수 있다. 세이브를 하기 위해서는 비주얼 메모리에 5블럭의 빈 공간이 필요하다. 이 게임은 기본적으로 자동 세이브/로드가 되기 때문에 그다지 사용할 일이 없는 메뉴.

옵션 모드(OPTION MODE)

게임환경에 관한 여러 가지를 설정할 수 있다. 세부적인 사항은 다음과 같다.

▲옵션 화면

게임 옵션(GAME OPTION)

실질적인 게임의 설정을 한다.

- DIFFICULTY: 아케이드 모드의 난이도를 설정한다. 총 8단계인데, 기본적으로 2단계로 설정되어 있다.
- TIME: 대전시 제한시간의 설정으로 30초, 60초, 99초, 무한 중 하나를 선택한다.
- DAMAGE: 아케이드 모드와 대전 모드의 데미지를 설정한다. 높일수록 게임이 빨리 끝나게 된다. 총 4단계이고 기본은 2단계이다.
- SPEED: 게임의 속도를 설정하는 것으로, FREE를 선택하면 매 게임마다 캐릭터 선택 후 NORMAL과 TURBO중에서 하나를 선택한다.
- SOUND: 음악의 스테레오/모노를 설정한다.
- DEFAULT SETTING: 게임옵션을 초기상태로 되돌린다.

버튼 설정(BUTTON CONFIG.)

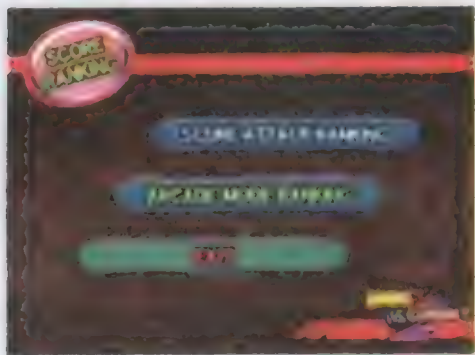
버튼의 배치를 자유롭게 바꿀 수 있다. CHOUHATSU는 도발인데, 남는 버튼이 없으므로 사용이 힘들다.

화면 설정(DISPLAY)

화면의 위치를 상하좌우로 약간씩 이동해

서 자신의 모니터에 맞게 설정한다.

스코어 랭킹 (SCORE RANKING)

스코어 어택과 아케이드 모드의 랭킹을 볼 수 있는 곳이다. 아케이드 모드에서 난입한 도전자를 이긴 수도 표시된다. 하지만 대전 모드의 성적은 나오지 않는다.

▲아케이드 모드와 스코어 어택의 랭킹은 따로 취급한다

스코어 어택(SCORE ATTACK)

인터넷 랭킹을 위해 존재하는 모드로, 기본적인 것은 아케이드 모드와 같지만 인터넷 랭킹의 공정성을 위해 옵션 모드의 설정이 적용되지 않는다. 아케이드 모드와는 다른 랭킹이 적용되며, 플레이 후 D-pts.를 얻을 수 있다.

네트워크 배틀 (NETWORK BATTLE)

인증을 받은 DC는 이곳을 통해 인터넷에 접속하는 일이 가능하다. 멀리 있는 사람과도 네트워크 대전을 할 수 있고, 캡콤의 홈페이지에 접속해 숨겨진 캐릭터를 다운로드 받는 것도 가능하다. 인터넷 랭킹 등록 등의 일을 하기 위한 세이브파일을 만들어야한다. 국내에서는 쓰기 힘든 기능.

시크릿 팩터 (SECRET FACTOR)

게임중에 모은 포인트와 네트워크 배틀의 성적, 총 플레이 시간, 레벨과 경험치를 보여준다. 각 서브 메뉴들은 다음과 같다.

- **VS. SHOP**: 일종의 상점으로 숨겨진 캐릭터와 추가 칼라, 추가 스테이지를 구입할 수 있다. 구입하는 데에는 각각 D-pts., N-pts., V-pts.가 필요하다.

▲지금까지의 플레이 시간을 알 수 있다. 너무 오래 게임하지 않도록

- **캐릭터 리스트(キャリクターリスト)**: 지금까지 모은 캐릭터들을 확인할 수 있다. 추가 칼라를 구입한 캐릭터들도 구별할 수 있고, 각 캐릭터들의 번호도 확인 가능.
- **캐릭터 트레이드(キャリクタートレード)**: 비주얼 메모리를 이용해 캐릭터의 교환과 데이터의 복사를 하는 방법에 대해 설명해 놓은 곳으로, 직접 캐릭터를 교환하지는 않는다.
- **VS. COM**: 아케이드 판에서 지금까지 모은 캐릭터들을 선택할 수 있는 데이터를 만든다. 또, 이 데이터가 없으면 캐릭터 트레이드를 할 수 없다. 시스템 데이터와는 달리 무려 64블럭이라는 대용량이 필요하다.

D-pts., N-pts., V-pts.와 전 캐릭터의 사용

마벨vs캡콤2는 나오미 기판과 연동되어 서로의 플레이 데이터를 비주얼 메모리에 공유해, 양쪽 모두에서 자신의 세이브 데이터를 이용할 수 있다. 포인트를 모아 캐릭터를 구입하는 이 게임에서, 포인트를 얻기 위해서는 게임을 즐기기만 하면 된다. 이 때 아케이드용을 플레이했느냐, DC용을 플레이했느냐에 따라 서로 다른 포인트가 쌓이게 된다. DC용을 플레이해서 얻은 포인트는 D-pts.라고 하고, 아케이드용을 플레이해서 얻은 포인트는 N-pts.라고 한다. 또, 네트워크 대전을 했을 때에는 비록 DC를 이용해 게임을 즐기지만, D-pts.와는 다른 포인트를 얻을 수 있다. 이것이 바로 V-pts.로, VS. SHOP에서 모든 캐릭터와 숨겨진 칼라, 숨겨진 스테이지를 구입하기 위해서는 이 세 가지의 포인트가 모두 필요하다. 하지만 국내에서는 네트워크 대전이나 아케이드용 플레이는 거의 불가능하므로 전 캐릭터를 플레이하고 싶다면 넥서스4× 메모리를 이용해 56캐릭터를 선택할 수 있는 세이브파일을 인터넷에서 다운받거나, 넥서스4× 메모리가 없는 사람은 다른 사람에게서 복사하면 된다. 이것은 일부 게임매장 등에서 구할 수 있으므로, 게임매장 밀집지역을 잘 돌아다녀 보자.

VS. SHOP의 비밀

VS. SHOP에서 구입할 수 있는 캐릭터와 칼라, 스테이지에는 일정한 법칙이 있다. 이 법칙에 따라 상품의 가격과 상품의 종류가 바뀌게 되는 것이다. 좀 더 자세히 설명하자면, 구입할 수 있는 캐릭터는 구입하는데 필요한 포인트의 종류에 의해 4명을 1조로 묶을 수 있다. 이 1개의 조가 비주얼 메모리의 레벨에 의해 상품으로서 VS. SHOP에 나오게 되는 것이다. 이 때 비주얼 메모리의 레벨에 끝자리 수에 의해 모든 것이 결정된다.

레벨이 홀수일 때

- VS. SHOP 안의 두 번째 칸에 D-pts. 500~2000의 가치로 슈마고라스, 스톰, 울버린, 오메가 레드가 나온다.
- 두 번째 칸에서 N-pts. 100~1000으로 록맨, 롤, 캡틴 코만도, 춘리를 구입할 수 있다.

레벨이 짝수일 때

- 두 번째 칸에 D-pts. 500~2000의 가치로 바레타, 고우키, 진 사오토메, 오리건이 등장.
- 두 번째 칸에서 V-pts. 500~1000으로 실버 사무라이, 갬빗, 저거노트, 매그니토를 구입하는 것이 가능하다.

레벨의 끝자리가 1~4 또는 6~9일 때

- 첫 번째 칸에서 D-pts.로 캐릭터의 추가 칼라를 구입할 수 있다.
- 레벨이 짝수인 경우 세 번째 칸에서 D-pts. 1000~3000, N-pts. 100~1000으로 켄, 낫슈, 달심, 베가를 구입할 수 있다.
- 레벨이 홀수인 경우 세 번째 칸에서 D-pts. 1000~3000, V-pts. 500~1000으로 세이버투스, 블랙하트, 스파이럴, 콜로서스를 구입

할 수 있다.

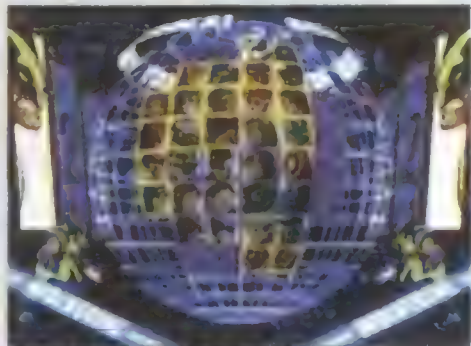
레벨의 끝자리가 0 또는 5 일 때

- 첫 번째 칸에서 D-pts.로 추가 스테이지를 구입할 수 있다.
- 세 번째 칸에서 D-pts. 1000~3000, N-pts. 100~1000, V-pts. 500~1000으로 워머신, 아이언맨, 다노스, 센티넬, 단, 캐미, 펠리시아, 꼬봉을 구입할 수 있다.

원하는 캐릭터를 싸게 구입하자!

어떤 캐릭터를 구입할 수 있는가와 그 캐릭터를 얼마에 살 수 있는가는 VS. SHOP에 들어갈 때마다 변화한다. 마음에 드는 캐릭터가 나오지 않았거나, 너무 비싸다고 생각될 때에는 나갔다가 다시 들어오는 방법으로 원하는 캐릭터를 최대한 싸게 구입하는 것이 가능하다.

추가 칼라와 추가 스테이지의 가격

추가 칼라는 현재 사용할 수 있는 캐릭터의 추가 칼라만 구입할 수 있다. 추가 칼라의 가격은 처음엔 D-pts. 100으로 구입할 수 있고, 두 번째의 캐릭터는 200, 다음은 300…으로 100씩 늘어난다. 처음엔 값이 얼마 안되지만 나중엔 아케이드 모드를 한 번 클리어해도 하나밖에 구입할 수 없을 정도로 가격이 올라가므로, 원하는 캐릭터부터 구입하는 것이 좋다. 구입한 추가 칼라는 L/R 트리거(Z/C버튼)로 선택할 수 있으며, 추가 칼라를 구입한 캐릭터는 캐릭터 선택화면에서 노란색의 표시가 나타나 쉽게 알 수 있다. 추가 스테이지는 처음엔 D-pts. 1000이며, 이후 가격이 500씩 올라간다.

▲위쪽의 캐릭터들은 추가 칼라가 있고, 아래쪽의 캐릭터들은 추가 칼라가 없는 상태

게임 시스템 공략

기본 시스템

마블vs캡콤2에서 전작과의 가장 큰 차이점은 3 on 3 배틀이 되었다는 점. 2 on 2에 어시스트 전용 캐릭터가 있었던 전작과 달리, 어시스트 전용 캐릭터를 메인 캐릭터로서 사용하는 것이라고 생각하면 된다. 메인 캐릭터가 3명이 된 까닭에 대기중인 파트너의 사용 방법도 다양해졌고 이에 따라 동료를 더 효과적으로 사용할 수 있기 위해 기존의 약중강 버튼 체계에서 어시스트 전용 버튼이 있는 새로운 버튼 체계로 바뀌었다. 하지만 버튼 체계가 바뀌었다고 해서 버튼이 많아지거나 적어진 것은 아니고, 기존의 시리즈와 마찬가지로 8방향 방향키와 6개의 버튼을 사용한다. 버튼은 옵션 모드에서 자유롭게 설정할 수 있다.

기본 조작표

(모든 커맨드는 캐릭터가 오른쪽을 향할 때를 기준으로 한다.)

이름	커맨드
방어	←(상단), ↙(하단)
도발	약K + 스타트
전방대시	→→ or PP
후방대시	←← or ← + PP
슈퍼점프	↓↑
잡기	(상대 가까이에서) → + 강P or 강K
잡기 풀기	(잡히는 순간) → + 강P or 강K
다운 회피	(땅에 닿기 직전) ←/↙/↓ + P or K
어드밴싱 가드	(상대의 공격을 방어 중에) PP
하이퍼 캔슬	필살기중 하이퍼 콤보를 사용

중공격

파트너 버튼이 생기면서 중공격 버튼이 없어졌다. 하지만 버튼이 없어졌다고 못쓰는 건 아니니 안심. 중공격은 약공격을 두 번 누르는 것으로 사용할 수 있다.

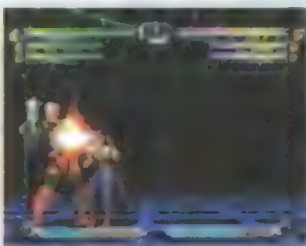
예) 약P - 약P = 약P - 중P

중공격은 단발로는 사용할 수 없고 언제나 체인 콤보로만 사용한다.

체인 콤보

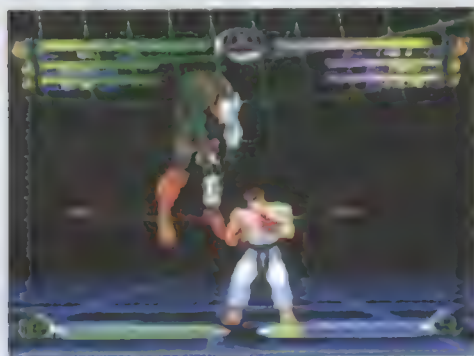
이 게임에는 중공격 버튼이 없기 때문에 전작들과는 달리 약간 특수하게 체인 콤보를 사용하게 되었다. 약P - 약K - 약P - 약K - 강P - 강K 순서로 체인 콤보를 사용하는데, 위에 설명했듯이 약공격을 두 번 누르면 중공격이다. 따라서 이 경우 약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K가 되는 것이다. 특수하다고 해도 사실 중공격 버튼이 없어진 까닭에 중공격 타이밍에 약공격을 누르는 것 뿐 그다지 특별한 것은 아니다. 약 - 중(또는 강)으로만 체인이 가능한 캐릭터, 약 - 중 - 강으로 체인이 가능한 캐릭터, 약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K로 6버튼 체인이 가능한 캐릭터 등, 최대로 넣을 수 있는 체인 콤보는 캐릭터마다 다르다.

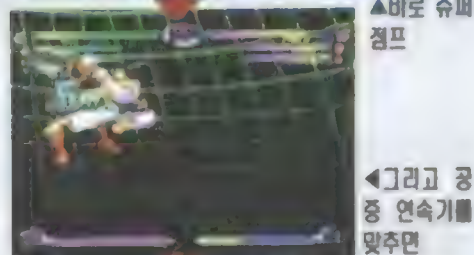
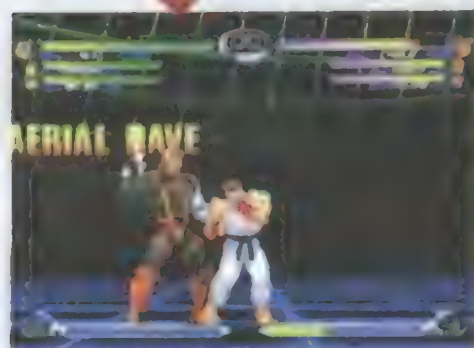
에어리얼 레이브

에어리얼 레이브는 전작에 비해 특별히 변한 것은 없다. 캐릭터마다 에어리얼 레이브를 개시하는 통상기가 1~3개 있으며 이것을 상대에게 맞춘 후 ↑로 슈퍼점프를 해서 공중에서 연속기를 히트시키면 된다. 모든 캐릭터가 ↘ + 강P or 강K의 에어리얼 개시기를 갖고있지만 이것은 체인 콤보로는 나가지 않는다(앉아 강펀치가 아닌 이상은). 에어리얼 레이브는 공중 체인 콤보라고 생각하면 쉬운데, 지상의 체인 콤보와는 달리 대부분의 캐릭터가 약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K로 체인 콤보를 사용할 수 있다. 에어리얼 레이브의 마지막에는 필살기나 하이퍼 콤보 또는 강공격, 공중 잡기 등을 사용하는데 필살기와 하이퍼 콤보의 경우엔 공중에서 사용할 수 있어야 하고, 강공격에 비해 위력이 강하지만 대체로 맞추기가 어렵다. 강공격은 필살기에 비해 맞추기가 쉽고 다운회피를 할 수 없다는 장점이 있다. 또

▲약

▲중

▲강

캐릭터에 따라 구석에서 강P - 강K까지 맞출 수 있기도 하다. 공중 잡기는 공중 연속기의 타이밍을 놓쳐서 상대가 방어했을 때 주로 사용하지만 의도적으로 마지막에 잡기를 노리는 것도 가능하다.

▲맞추고 나서 위를 입력하면

▲바로 슈퍼 점프

◀그리고 공중 연속기를 맞추면

▲에어리얼 레이브로 인정된다

하이퍼 콤보

다른 게임의 초필살기와 같은 것으로 게이지를 1개 소비해서 강력한 공격을 한다. 캐릭터마다 각자의 하이퍼 콤보를 몇 개 갖고있으며 그 중에는 게이지 3개를 사용하는 하이퍼 콤보도 있다.

▲게이지 3개를 사용하는 류의 진승룡권

◀하이퍼 콤보중엔 배경이 변한다

다운회피

상대의 공격에 당해 다운될 때 땅에 닿기 직전 커맨드를 입력하면 다운회피를 할 수 있다. 사용하면 앞으로 구르는데, 상대의 추격타를 회피하고 반격하는 것이 가능하므로 꼭 익혀두자.

▲사이클롭스의 앉아 강킥

▼다운회피를 했다면 맞지 않는다

▲캔슬로 사이클롭스 킥을 쓰면 2히트의 연속기이지만

어드밴싱 가드

'튕긴다'라는 표현이 어울리는 기술로 방어하며 상대와의 거리를 벌린다. 잠시동안 어떤 공격도 맞지 않으므로 가드 데미지를 줄일 때 사용한다. 상대와 떨어져 있어야 강한 캐릭터를 하고싶다면 꼭 익혀두도록. 돌진계 필살기를 방어할 때에는 무조건 사용하는 것이 좋다.

▲튕겨내면

▲결과적으로 더 적게 맞는다

하이퍼 캔슬

「스트리트 파이터 EX」시리즈의 슈퍼캔슬과 같이, 통상기를 캔슬해서 필살기를 사용하듯 필살기를 캔슬해서 하이퍼 콤보를 사용하는 것이다. 물론 그냥 하이퍼 콤보를 사용할 때보다 위력이 떨어지지만 필살기에 맞으면 하이퍼 콤보도 맞기 때문에 상대가 방어해서 게이지를 낭비하는 일은 없다는 것이 장점. 하이퍼 콤보를 사용하는 것이므로 게이지를 1개(또는 3개) 사용한다.

▲제전연격 후

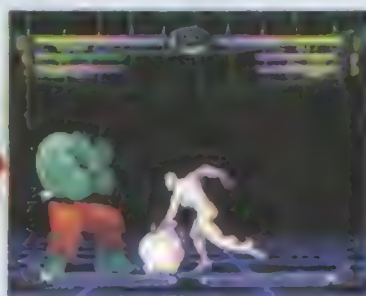
▶하이퍼 캔슬 천지통관을 사용하면

▲연속기로 인정된다

슈퍼 아머

공격하다가 한 대를 맞아도 꿋꿋이 공격

을 계속하는 능력이다. 헐크, 진 사오토메, 장기에프, 저거 노트 등의 주로 파워가 강하고 방어력이 높은 캐릭터들이 갖고 있다. 헐크의 경우 가만히 서있는 것만으로 슈퍼 아머 상태인데, 한 대밖에 버티낼 수 없다. 콤보를 맞으면 슈퍼 아머가 무너지지만 가만히 서있던 상태라면 한 대를 맞고 다음 공격을 방어하는 것이 가능하다. 장기에프의 경우 특정 필살기를 사용하고 있는 상태에서만 슈퍼 아머가 생기는데, 필살기가 끝날 때 까지 슈퍼 아머가 지속된다. 진 사오토메는 특정 조건을 만족하면 발동되는 것. 슈퍼 아머라고해서 특별히 방어력이 높아지는 것은 아니지만, 단발공격을 무시할 수 있고 대부분의 난무계 하이퍼 콤보에 대해 「무적」상태가 되며 슈퍼 아머상태로는 에어리얼 개시기에 맞아도 뜨지 않는다는 장점이 있다.

▲맞아도

▲다음 공격을 방어할 수 있다

▲에어리얼 개시기로 뜨지 않는다

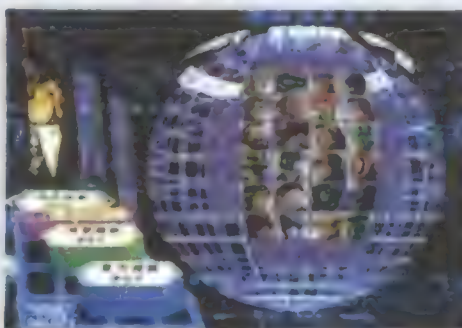
파트너 시스템

마블vs캡콤2 에서는 때문에 전작들보다 파트너의 비중이 훨씬 크다. 파트너를 이용한 공격방법도 다양해서 단순히 공격해주는 것만이 아닌 하이퍼 콤보, 카운터등에도 사용되며 어시스트 공격도 세가지나 되므로 파트너를 잘 이용하는 것이 승리의 지름길.

파트너를 이용한 공격 Ⅱ

베리어블 어택	약P + 약K or 강P + 강K
베리어블 어시스트	파트너A or 파트너B
베리어블 카운터	(상대의 공격을 방어중에) ←↙↓ + 파트너A or 파트너B
스냅 백	↓↘→ + 파트너A or 파트너B
베리어블 콤비네이션	파트너A + 파트너B
딜레이드 하이퍼 콤보	하이퍼 콤보중에 파트너의 하이퍼 콤보를 사용

어시스트 타입의 선택

처음 캐릭터를 선택할 때 α, β, γ 의 3가지의 어시스트 타입중 하나를 선택하게 된다. 선택한 타입에 따라 베리어블 어시스트, 베리어블 카운터, 베리어블 콤비네이션 공격이 달라진다. 같은 캐릭터라도 어시스트 타입에 따라 어시스트 공격과 베리어블 콤비네이션의 성능에 엄청난 차이가 있으므로 캐릭터를 선택할 때에는 다른 캐릭터와의 상성을 잘 생각해서 어시스트 타입을 선택하야 한다.

▲세가지중 하나를 선택한다

베리어블 어택

캐릭터를 교체한다. 약일 경우 파트너A, 강은 파트너B와 교체하며 버튼을 누르자 마자 교체되어 사용하고 있던 캐릭터는 무적이 되고 교체되어 새로 나오는 캐릭터는 등장하며 공격을 한다. 이 때 상대가 이 공격에 맞으면 무방비 상태로 공중에 떠버리므로 놓치지말고 추격타를 넣도록. 보통 떨어지는 상대를 에어리얼 개시기로 띄워서 에어리얼 레이브를 맞추는 것이 좋다. 하지만 상대가 방어하면 반격당하게 되므로 베리어블 어택을 사용할 때에는 항상 주의하여야 한다.

▲베리어블 어택으로 상대를 맞추면

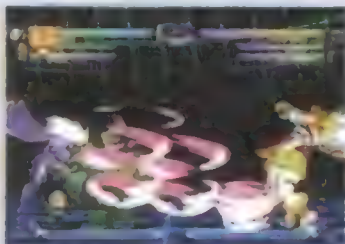
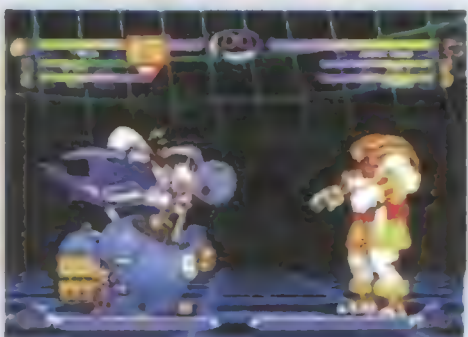
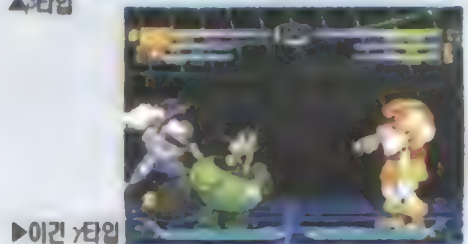
◀추격타를 넣을 수 있다

▲방어당하면 멀뚱한 상대 앞에서 도발을 한다(날 때려줘)

베리어블 어시스트

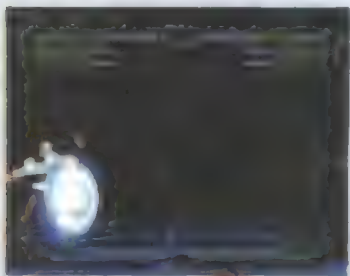
대기중인 파트너가 공격을 해준다. 캐릭터를 선택할 때 정한 어시스트 타입에 따라 다른 공격을 하는데, 파트너도 공격당하면 체력이 줄어든다. 하지만 어시스트 공격중 줄어든 체력은 모두 회복할 수 있다. 전작과 달리 공중에서도 사용할 수 있고, 사용 횟수에 제한이 없으므로 어시스트를 남발하는 것도 가능하다. 당연히 파트너가 없으면 사용할 수 없다.(모씨처럼 파트너가 없을 때 사용했다가 버튼 고장났다고 생각하지 않도록 하자 ……)

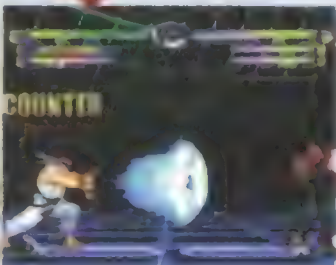
◀스톰의 α 타입

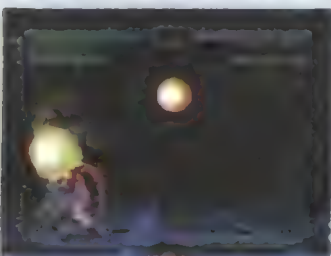
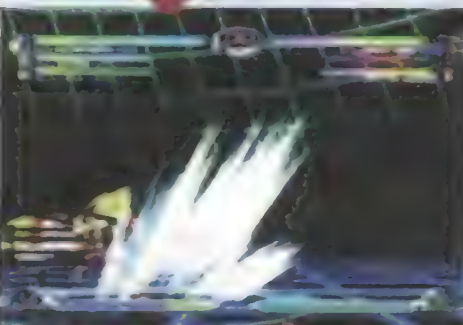
▲β타입

▶이건 γ타입

베리어블 카운터

일종의 가드캔슬이라고 보면 된다. 상대의 방어하기 어려운 공격들이 이어진다면 사용

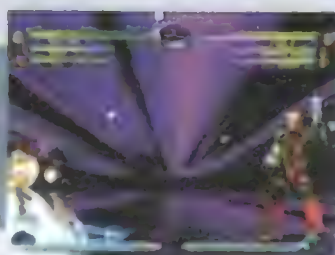
하자. 배리어블 카운터를 사용하면 캐릭터를 교체하게 되므로 배리어블 어택이 방어되는 것을 걱정할 필요가 없다. 게이지 1개를 사용한다.

▲상대의 공격을 방어하며 사용하면

▶비교적 안전하게 교체할 수 있다

스냅 백

정확하게는 파트너를 "이용한" 공격은 아니다. 스냅 백은 강제로 상대를 파트너와 교체시키는 기술로 파트너A버튼으로 사용하면 상대의 파트너A를 불러내고 파트너B버튼으로 사용하면 파트너B를 불러낸다. 스냅 백은 보통 강공격과 모양이 같으므로 체인 콤보를 넣을 타이밍에 써도 잘 맞는다. 맞은 캐릭터는 잠시동안 어떤 것에도 사용할 수 없다. 빈사상태의 캐릭터를 회복시키기 전에 불러내서 한명이라도 K.O 시킬 때 사용하도록 하자. 역시 게이지를 1개 사용한다.

◀눈치채기는 없다

▲보통의 강공격과 같지만

▶강제로 교체된다

배리어블 콤비네이션

전작에서의 2인 동시 하이퍼 콤보를 이번에는 3인이 동시에 사용한다. 캐릭터에 따라 한방에 K.O까지도 가능한 위력 초절정의 기술. 사용 커맨드가 간단해서 가끔은 실수로 나가기도 한다. 게이지 3개를 사용하는데, 게이지가 2개라면 2명이, 1개면 1명만 사용한다. 하이퍼 콤보는 어시스트 타입에 따라 결정된다.

▲3명의 힘을 모아

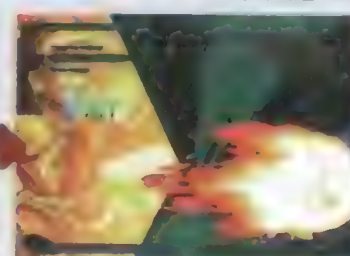
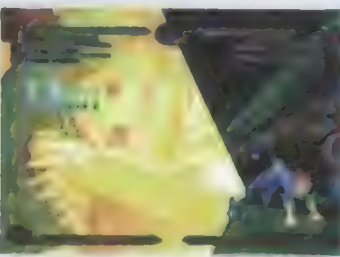
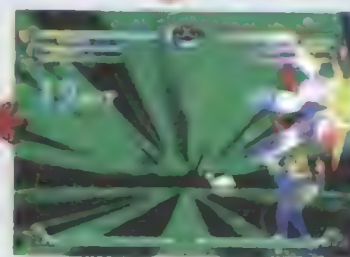
▲3개의 진공파동권

▲어시스트 타입을 잘못 맞추면 이렇게 될 수도 있다

딜레이드 하이퍼 콤보

배리어블 콤비네이션과 비슷하지만 이것은 동시가 아닌, 하이퍼 콤보 도중 파트너가 나와서 하이퍼 콤보를 사용한다. 파트너A가 하이퍼 콤보를 사용할 때 파트너B의 하이퍼 콤보를 사용하는 3인기도 가능하다. 배리어블 콤비네이션과 비슷한 파워를 갖고있고, 게이지를 2개만 사용할 수도 있는데다가 마지막으로 하이퍼 콤보를 사용한 캐릭터로 자동 교체된다. 그리고 배리어블 콤비네이션과 달리 사용할 하이퍼 콤보를 선택할 수 있는 등 여러 가지 장점이 있다. 사용하는 하이퍼 콤보의 수만큼 게이지가 필요하다. 사용할 때 주의할 점은, 배경화면이 하이퍼 콤보를 사용할 때의 파란색 배경(또는 녹색)인 상태에서만 사용할 수 있다는 것. 몇몇 하이퍼 콤보는 끝까지 맞기 전에 끝나버린다. 또, 난무계의 하이퍼 콤보는 보통 마지막의 공격이 가장 강하기 때문에 중간에 파트너의 하이퍼 콤보를 사용하면 큰 대미지를 줄 수 없으므로 난무계의 하이퍼 콤보는 가장 마지막에 사용해야 한다. 반면 보통의 다단히트 하이퍼 콤보는 처음의 대미지가 크기 때문에 중간쯤 캔슬해도 좋다.

▲일단은 하이퍼 콤보를 사용하고

▲도중에 파트너의 하이퍼 콤보를 입력하면

▲두 번째 캐릭터의 하이퍼 콤보

▲세 번째 캐릭터의 하이퍼 콤보가 발동

▲마찬가지로 하이퍼 콤보를 입력하면

▲앞의 캐릭터는 도중에 멈춘다

▲세 번째 캐릭터의 하이퍼 콤보도 히트

캐릭터의 교체

캐릭터를 교체하는 기본적인 방법은 배리어블 어택을 이용하는 것이다. 그러나 방어되면 반격당하게 되므로 주의해서 사용해야 한다. 비교적 안전하게 캐릭터를 교체하는 방법으로는 딜레이드 하이퍼 콤보를 이용해 교체하는 것과 배리어블 카운터를 사용하는 것이 있다. 또, 상대가 슈퍼점프를 했을 때 배리어블 어택으로 교체해도 좋으며, 에어리얼 개시기나 상대를 넘어트리는 공격을 캔슬해서 배리어블 어택을 사용한다면 방어당할 위험은 없게 된다. 그리고 대전이 시작되기 전에 파트너 버튼을 누르고 있으면 해당 파트너가 첫 번째로 싸우게 되므로 이것을 잘 이용하자.

캐릭터 공략

⊙ 기술명 뒤의(공중)은 공중에서도 사용 가능한 기술임

베놈

지저분하게 혓바닥이나 낼름거리고 생긴 것도 이상하지만, 악역 캐릭터중 상당한 인기를 얻고있는 베놈. 전작과 달라진 점이라면 버튼이 줄어들어서 앉아 중펀치를 그냥 쓸 수 없다는 점. 단지 그 뿐이다. 전작과 달라진 것이 없는 만큼, 전작에서 베놈을 하던 사람이면 쉽게 사용할 수 있다. 다만 전작에 있었던 무한 콤보는 사용할 수 없으니 비겁한 생각은 하지 말고 정정당당히 싸우자.

특수기 & 특수능력	
공중 대시	공중에서 →→ or PP
에어리얼 게시기	중P, ↘ + 강P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기	
베놈 팡(공중)	↓↘→ + P
웹 드로우	→↘↓↙← + P
베놈 슬래시	↓↘→ + K

하이퍼 콤보	
베놈 웹	↓↘→ + PP
데스바이트	↓↘→ + KK

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
이동 공격 타입(α)	베놈 팡(약)	베놈 팡(약)	데스바이트
변칙 공격 타입(β)	베놈 슬래시(약)	베놈 슬래시(약)	데스바이트
띄우기 타입(γ)	↘ + 강P	↘ + 강P	데스바이트

기술설명

베놈 팡

베놈의 돌고래쇼(?). 포물선을 그리며 상대를 덮친다. 공중에서 사용해도 땅으로 떨어지는데, 높은 곳에서 사용해도 이동거리는 같다. 발동도 빠른 편이고 사용 후의 빈틈도 적어서 베놈의 주력기술로 사용되고, 에어리얼 레이브의 마지막에도 이용할 수 있다. 어시스트로 사용할 때에는 그다지 멀리 날아가지 않기 때문에 화면 끝에서 사용하기는 무리이다. 그러나 다른 것도 다 리치가 짧으므로 그나마 이것이 가장 낫다.

▲돌고래 쇼~

웹 드로우

거미줄을 던져서 적을 공격한다. 맞으면 상대를 끌어와서 던져버리는데, 발동이 느려서 이상하게도 맞아주지 않는 공격이다. 약은 앞으로, 강은 대각선 위쪽으로 공격한다. 열 번 중 한두 번 맞으면 다행인 기술로, 방어되었을 때 반격받는 경우는 없으므로 견제기로 사용하기도 좋다. 하지만 상대가 미리 점프로 피했다면 반격당하게 되므로 주의. 화면 끝에서 사용했을 때 상대도 화면 끝이면 맞아도 던지지 못한다.

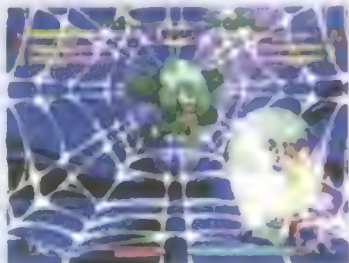
▲파워면은 누구의 하이퍼 콤보와 같다

베놈 슬래시

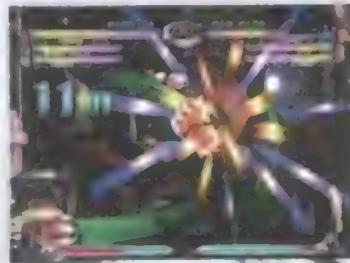
▲이빨로 공격하는 것이었나

바닥에서 촉수(?)가 나와서 공격하는 기술. 서서 강킥과 같은 공격이지만 서서 강킥은 자신이 있는 자리를 공격하는 반면, 베놈 슬래시는 앞을 공격한다. 약은 바로 앞, 강은 더 멀리 공격하는데, 약은 서서 강킥과 같이 대공기로 사용할 수도 있지만 강은 경직시간이 길어서 상대가 피해버리면 반격받을 수 있으므로 확실할 때만 사용하자.

베놈 웹

베놈이 화면 중앙에 뛰어들어 화면 전체에 거미줄을 친다. 상대가 맞으면 바로 난무로 이어지는데, 사용할 때 약간 공중에 뜨기 때문에 장풍계 기술을 회피하는 것이 가능하다. 또, 상대가 슈퍼점프를 했다가 떨어질 때 사용해도 간간히 맞출 수 있다. 대부분의 난무계가 그렇듯 딜레이드 하이퍼 콤보로 사용하는 것이 가장 효과적이다. 슈퍼 아머의 상대에게는 맞출 수 없으므로 장기에프나 헐크를 상대할 때는 사용하지 않는 것이 좋다.

▲그물 벽지

데스바이트

베놈 슬래시의 강화판으로 총 15히트의 하이퍼 콤보이다. 상대가 구석에 가까운 경우 조금밖에 맞지 않기 때문에 데미지가 줄어든다. 중공격에서 연속기로 들어가고, 앉아 강킥에서의 캔슬로 다운 공격 또한 가능하므로 앉아 약킥 - 앉아 중킥 대신 사용할 수도 있다(다운회피를 잘 하는 상대라면 그만 두자). 상대가 화면 밖으로 나가버리면 딜레이드 하이퍼 콤보를 사용할 수 없게 되는데, 그렇다고 다 맞기 전에 사용할 수도 없으니 딜레이드 하이퍼 콤보는 포기하는 것이 낫다.

▲지금 딜레이드 하이퍼 콤보를 쓰면 너무 약하다

▲이렇게 되면 딜레이드 하이퍼 콤보는 사용할 수 없다

추천 연속기

- 잡기 ⇨ 앉아 약K, 중K ⇨ 데스바이트
- (구석 전용) (에어리얼 게시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강K ⇨ 착지 ↘ 강P

루비하트

케이블과 함께 이 게임의 주인공이라고 할 수 있는 캐릭터로, 직업은 해적이다. 마력이 깃든 도구들을 이용해 싸운다고 하는데 보물상자에서 유령이 나오고 땅에서 물기둥이 솟는 건 그렇다고 쳐도 하늘에서 떨어지는 나무 상자에도 과연 마력이 깃들어 있는 것일까…. 어쨌거나 통상기 하나하나도 해적이라는 직업에 들어맞긴 하지만, 사용이 매우 힘든 캐릭터로 연속기를 노리는 것보다 상대의 움직임을 예측하거나 정신없이 밀어붙이는 것이 더 좋다.

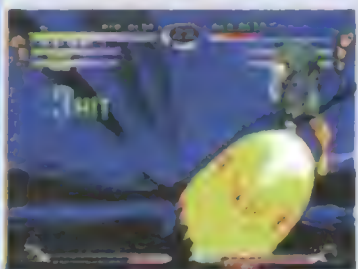
특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	↘ + 강K, 앉아 강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
슈발 쉘(공중)	↓↘→ + P 후 방향키 + P (2번까지)
팬텀	↓↙← + K
슈프리마시온	↓↘→ + K
라파르케는	→↘↓↙← + P

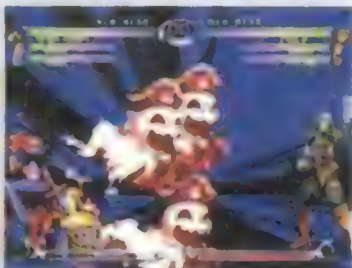
하이퍼 콤보	
밀 팬텀	↓↙← + KK
팔트네일	↓↘→ + KK
루르·드·마지	강K, 약P, ↓, 약K, 강P
플란엘(공중)	↓↘→ + PP 후 방향키 + P(4번까지)

기술설명

슈발 쉘, 플란엘

주로 사용되는 돌진계의 필살기로, 도중에 방향전환이 가능한 것이 특징이다. 에어리얼 레이브와 지상 연속기 모두에 사용해도 좋은 기술로, 방향전환을 2번까지 할 수 있다. 플란엘은 슈발 쉘의 강화판 하이퍼 콤보로 슈발 쉘과 달리 붉은 색이고 (색깔은 별 관계없지만) 방향전환이 4번까지 가능하다. 상대가 맞았다면 방향전환을 빨리 해야 하는데, 조금이라도 늦는다면 상대가 방어할 수 있으며, 그러면 반격만이 있을 뿐이다. 만약 상대가 방어했다면 반대쪽으로 도망가도록 하자.

▲방향전환으로 추격타를 넣는다

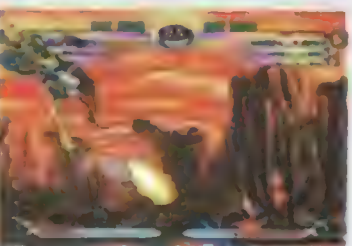
팬텀, 밀 팬텀

사용하면 땅에 보물상자가 생긴다. 조금 후 상자 안에서 유령이 나오는데 상대가 유령에 맞는다면 데미지와 함께 유령이 상대에게 붙는다. 유령이 붙은 상태에서는 파워 게이지가 줄어드는데, 일정 시간이 지나거나 도중 루비하트가 한 대라도 맞는다면 유령은 사라진다. 유령이 나오는 동안 루비하트가 움직일 수 있는데, 어시스트 공격처럼 사용해두고 다른 공격을 하는 것이 가능하다. 밀 팬텀은 팬텀의 강화판으로 보이는 하이퍼 콤보로 유령이 상당히 많이 나오지만 상대에게 붙지는 않는다. 맞아도 중간에 방어되지만 방어되어도 결코 약하지는 않다.

▲웃고 있는 걸까? 저 유령은…

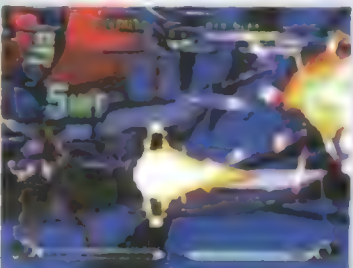
라파르케는

해적이라는 직업에 맞는 기술로 보이는 필살기. 조그만 사슬달린 닻을 던져서 상대를 묶어버린다. 약은 앞으로 던지고 강은 위로 던지는데, 방향만 다른 것이 아니라 맞은 후의 공격도 다르다. 약은 상대를 끌어와 바로 앞에서 대포를 쏴서 데미지를 주고, 강은 상대를 묶은채로 떨어트려서 잠시 상대를 움직일 수 없게 만든다. 맞는다면 대시해서 연속기를 사용하도록 하자.

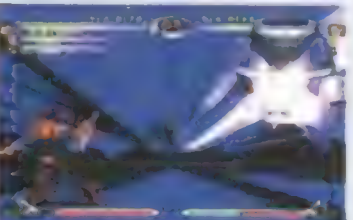
▲준비하시고~

▲쏘세요!

팔트네일

배를 소환한다. 배는 뒤에서부터 나오는데 이 때 돌진하는 배에 맞는다면 상대는 날아가 버리고 떨어질 때 대포를 쏜다. 보통의 장풍계 하이퍼 콤보라고 생각하면 되지만, 상대가 맞지 않는다면 배가 그냥 돌아가 버리므로 가드 데미지를 노리고 사용할 수는 없다는 것이 단점이다. 배리어를 콤비네이션에서 다른 캐릭터와의 상성도 좋은 편이다.

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
대공 공격 타입(α)	슈프리마시온(약)	슈프리마시온(약)	팔트네일
공격 보조 타입(β)	라파르케는(강)	슈발 쉘(강)	밀 팬텀
능력원호 타입(γ)	파워 업	슈프리마시온(약)	플란엘

▲저 탑은 혹시 식탑인가?

루르·드·마지

이것이 바로 해적!! 상당히 재미있는 기술이지만 실용성은 거의 없다. 사용하면 상대에게 상자가 씌워지고 상자에 단검을 던지는, 어디선가 본 듯한 해적의 도박을 한다. 맞추고 나서 약펀치와 약킥이 각각 위, 아래로 단검던지기가 되는데, 제대로 맞추면 단검을 다시 던질 기회가 주어지지만 틀리면 그대로 끝나버린다. 많이 맞출수록 데미지가 올라가지만

▲상자는 누가 떨어트린 걸까

▲맞추면 2배

▲못맞추면 꽝!

그것도 4번 맞추면 끝으로 다 맞춰야만 다른 하이퍼 콤보와 비슷한 파워를 낸다. 게다가 방어가 가능하고 공중에서 맞으면 단검던지기가 되지 않으므로 실용성은 매우 낮다. 그냥 도발기로나 사용하도록 하자.

추천 연속기

- 점프 강P ⇨ 착지 - 대시 ⇨ 앉아 약K, 중K, 강P (에어리얼 개시)
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 슈발 쉘 or 플란엘(↑↑↑↓)
- 점프 약K, 중K ⇨ 착지 - 대시 ⇨ 약P, 중P, 강P ⇨ 앉아 강K ⇨ 슈프리마시온(강) ⇨ 대시 ⇨ 점프 강P ⇨ 플란엘 (다운회피 가능)
- (구석 전용)(에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 플란엘(↑↑↓↓) ⇨ 앉아 약P, 중P ⇨ 플란엘

Dreamcast POWER 공략앤!

장기에프

스트리트 파이터의 캐릭터들이 끼는 캡콤 게임에는 언제나 나온다 라는 이미지의 장기에프. 이번에도 잡기들은 여전히 엄청난 파워를 자랑해 일부 파워캐릭터 선호 유저(사실은 레슬마니아?) 들로부터 요평(?)을 얻고 있다. 장기에프는 이 게임에서 방어력이 가장 좋은 캐릭터로 그런 만큼 매우 느리다. 대시보다도 슈퍼점프 플라잉 바디 프레스와 베니싱 플랫이 더 빠를정도. 메카장기에프로 변신할 수도 있어 상당히 재미있는 캐릭터.

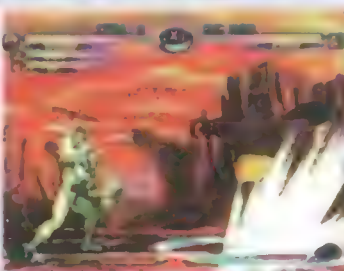
특수기 & 특수능력	
플라잉 바디 프레스	(공중에서) ↓ + 강P
에어리얼 게시기	↘ + 강P 앉아 중P (근접해서) ↓↙← + 약P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기	
더블 래리어트(공중)	PP
퀵 더블 래리어트(공중)	KK
베니싱 플랫	→↓↘ + P
에어리얼 러시안 슬램	→↓↘ + K
플라잉 파워 봄	←↙↓↘→ + K
스크류 파일드라이버(공중)	(근접해서) 레버 1회전 + P
(아이언 바디시) 워커 & 파이어	↓↘→ + P

하이퍼 콤보	
파이널 아토믹 버스터	레버 1회전 + PP
울트라 파이널 아토믹 버스터(LV 3)	(근접해서) 레버 1회전 + KK
아이언 바디	←↓↙ + KK
(아이언 바디시) 시베리안 블리저드	레버 1회전 + KK

기술설명

더블 래리어트, 퀵 더블 래리어트

대부분이 잡기 필살기인 장기에프로서는 상당히 유용한 필살기이다. 언제나 그랬듯이 발동순간부터 공격 판정이 있고, 상대의 공격을 약간 회피하는 것이 가능하다. 더블 래리어트는 4히트의 기술로 3히트 째에 파이널 아토믹 버스터를 사용한다면 상대는 피할 수가 없다. 퀵 더블 래리어트는 회전시간이 더 짧고 1히트뿐이므로 4번을 전부 맞추기 힘들 때에 사용하면 좋다(주로 공중에서).

▲빙글빙글 돌려 돌려~

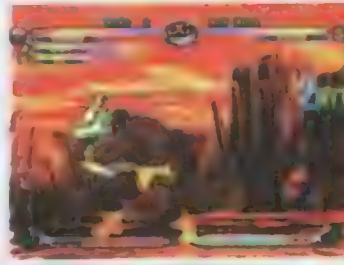
베니싱 플랫

언제나 걷는 것보다 빠르다는 이유로 자주 사용되어 왔던 필살기이다. 사용하면 앞으로 순식간에 이동하며 불타는 손으로 때린다. 이동하는 것이 빠르므로 상대에게 맞지 않도록 사용한 후 잡기 기술을 사용해도 잘 통한다. 연속기로 사용할 수도 있지만, 주로 손으로 장풍계 필살기를 무효화시키는 것이 가능한 것을 이용, 타이밍을 맞춰 사용해서 상대 앞까지 이동한 후 스크류 파일드라이버 등의 잡기 기술을 사용하는 것을 추천한다.

▲불타는 손바닥

플라잉 파워 봄

당당하게 걸어가서 상대를 잡아 버린다. 걷는 동안에는 슈퍼 아머 상태이므로 장기에프의 방어력을 믿고 사용해도 좋을 정도이다. 다만, 중간에 공격받아서 약간씩 밀려나는 것을 반복하다가 결국 잡지 못하면 손해이므로 어느 정도 가까이에서 사용하는 것이 좋다. 기본 잡기가 가능할 정도의 거리에서는 파워가 약간 더 센 아토믹 스플렉스로 바뀐다. 다른 시리즈와 달리 레버 1회전이 아니므로 더 쉽게 사용할 수 있게 되었으니, 잡기 위주로 싸운다면 이것을 주로 사용하게 될 것이다.

▲맞아도

▲당당하게 잡는다(뻔뻔하다?)

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
지상 공격 타입(α)	더블 래리어트	더블 래리어트	더블 래리어트 강화판
잡기 원호 타입(β)	플라잉 파워봄	플라잉 파워봄	더블 래리어트 강화판
대공 잡기 타입(γ)	에어리얼 러시안 슬램	에어리얼 러시안 슬램	더블 래리어트 강화판

파이널 아토믹 버스터

플라잉 파워 봄과 마찬가지로 걸어가서 잡는데, 이동거리는 플라잉 파워 봄을 약으로 사용했을 때와 같다. 하이퍼 콤보이기 때문에 더블 래리어트에서 캔슬이 가능하므로 연속기로 노릴 수도 있다(히트수는 올라가지 않지만). 역시 걷는 도중 슈퍼 아머 기능이 있으므로 가까이에서 사용하면 피하기가 힘들어 진다. 울트라 파이널 아토믹 버스터는 LV 3 이지만 상당히 약한 편이고(LV3 치고는), 걸어가서 잡는 것이 아니라 제자리에서 그냥 잡기이기 때문에 사용하지 않는 것이 좋을지도… 체력이 거의 없을 때나 피니쉬 기술로 사용하는 것 외엔 사용하기 힘들다.

▲사람을 땅에 찍으면 폭발하는군

아이언 바디

메카 장기에프로 변신한다. 메카 상태에서의 변경점은,

· 방어 불가능

· 슈퍼 아머

· 울트라 파이널 아토믹 버스터와 베니싱 플랫이 없어진다.

· 워커&파이어와 시베리안 블리자드를 사용할 수 있다.

· 에어리얼 러시안 슬램의 점프 거리가 짧아짐.

등이다. 방어가 불가능하므로 장풍계의 하이퍼 콤보를 가진 캐릭터(모리건이나 류, 바레타 등)를 상대로 한다면 거의 자살행위이다. 반면 스파이더맨 등의 캐릭터에게는 매우 효과적.

▲살색까지 변한다

▲그는 사실 달심의 추종자였다

추천 연속기

- 약K, 강K ⇨ 에어리얼 러시안 슬램(약)
- 플라잉 바디 프레스(역가드) ⇨ 약P, 중P ⇨ 더블 래리어트 ⇨ 파이널 아토믹 버스터
- 약P중P ⇨ 베니싱 플랫

로그

「X-MEN vs 스파」에서 나왔던 괴력의 여인 로그. 왜 괴력인가는 X-MEN에 대해 조사해보면 알 수 있다. 로그가 특별히 변화한 것이라고는 상대의 필살기를 사용할 수는 없다는 것 정도일까? 변화한 것이 매우 적기 때문에, 예전에 로그를 해봤었다면 어렵지 않게 사용할 수 있다. 생각보다 긴 리치와 높은 방어력을 가진 로그는 잡기와 타격기의 이지선다가 주 전법으로 게임을 자신의 페이스로 이끌어 나가는 것이 매우 중요하다.

특수기 & 특수능력

천마공인각(?)	(공중에서) ↓ + 강K
에어리얼 게시기	강K, 앉아 강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K
공중 대시	(공중에서) →→ or PP

필살기

리피팅 펀치(공중)	↓↘→ + P
라이징 리피팅 펀치	→↓↘ + P
파워 다이브 펀치	→↓↘ + K 후 K
파워 드레인(공중)	↓↙← + K

하이퍼 콤보

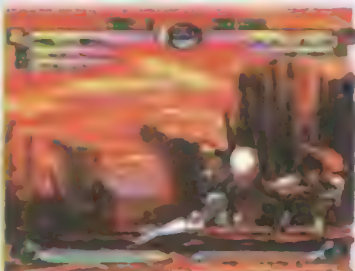
굿나잇 슈거	↓↙← + PP

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
대공 공격 타입(α)	라이징 리피팅 펀치	라이징 리피팅 펀치	굿나잇 슈거
돌진공격 타입(β)	리피팅 펀치	리피팅 펀치	굿나잇 슈거
잡기원호 타입(γ)	파워 드레인	파워 드레인	굿나잇 슈거

기술설명

리피팅 펀치

앞으로 돌진하며 연속으로 주먹질을 해대는 필살기. 마지막에 약간 뜨며 어퍼컷을 하는데, 이 때문에 막히면 반격당하게 된다. 연속기로 간단하게 사용할 수 있고, 맞는다면 굿나잇 슈거로 연결할 수 있으므로 에어리얼 레이브를 사용하기 힘들다면 지상 연속기로 이것을 사용하도록 하자. 단, 약으로 사용했을 때에는 굿나잇 슈거로 잘 연결되지 않으므로 주의. 가드데미지는 약간 있지만 반격당하므로, 끝내기에나 사용해야 한다.

▲때리다가

▲어퍼컷한대로 저렇게 날아간다

라이징 리피팅 펀치

리피팅 펀치의 대공 공격 버전이다. 대각선 위로 돌진하여 공격한 후 땅으로 찍어버리는데, 대공기로 사용하려면 차라리 강킥이나 앉아 강펀치를 사용하는 것이 낫고 연속기로 사용하려면 리피팅 펀치가 낫다. 상대의 점프를 예측했다면 충분히 효과가 있지만 쓸 기회는 많지 않다. 대신 어시스트로 사용한 후 대시공격을 한다면 상당한 효과를 볼 수 있다. 이는 리피팅 펀치를 어시스트로 사용한 후 자신이 점프공격을 해도 마찬가지로, 공중과 지상에서 모두 공격하기 때문에 보통 방어하고 있게 되기 때문이다.

▲위쪽을 공격한다

파워 다이브 펀치

로그의 괴력을 실감할 수 있는 필살기이다. 사용하면 일단은 공중에 뜨는데, 이 때 킥버튼을 누르면 대각선 아래로 돌진한다. 가만히 놔두어도 일정 시간이 지나면 공격하는데, 취소는 불가능하다. 공격이 빠른 편은 아니므로 상대의 공격을 어느 정도 예측하고 사용해야 한다. 방어되어도 반격받을 위험은 없지만, 각도가 안맞아 완전히 빗나갔을 경우에는 반격당할 수 있으므로 적절한 타이밍에 공격해야 한다.

◀일단 뜨고

▲분신술까지 익혔다… 는 아니겠지

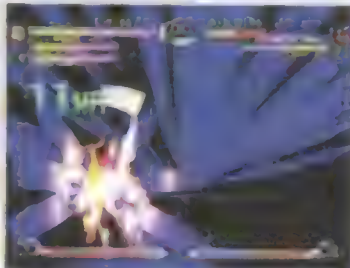
▲이렇게 빗맞으면 반격당하기 쉽다

파워 드레인

로그의 가장 유용한 필살기이다. 앞으로 이동해서 잡는데, 이동거리는 그다지 길지 않지만 이동이 매우 빠른 편이고 발동시간도 짧다. 실패해도 경직시간은 짧은데, 대신 그 자체의 위력은 매우 약하다. 하지만 이것을 맞추면 공격력이나 방어력 등이 올라가므로 파워가 약해도 관계없다(사실 강하면 말이 안된다). 「X-MEN vs 스파」때 처럼 상대의 필살기를 얻는 것은 아니지만, 상대방의 캐릭터에 따라 공격력업, 방어력업, 스피드업, 슈퍼 아머를 얻게 된다. 아무 것도 얻지 못하는 캐릭터도 있다. 스피드업은 이동속도 외에 공격속도까지 올라가고(올버린과 같다), 슈퍼 아머는 방어할 수 없게 된다(메카장기에프).

▲파워 게이지 위에 타입 게이지가 생긴다

굿나잇 슈거

보통의 난무계 하이퍼 콤보로 리피팅 펀치 후에 넣을 수 있다. 한가지 특징은, 마지막의 공격을 보면 알겠지만 파워 드레인의 효과가 있다는 것. 베리어를 콤비네이션으로 사용하면 파워 드레인은 생략된다. 다른 캐릭터의 난무계와 비교했을 때 발동이 빨라 딜레이드 하이퍼 콤보로도 쉽게 사용할 수 있고, 연속기로도 사용 가능하다는 것이 큰 장점.

▲일단 띄우고

▲파워 드레인과 같다

추천 연속기

- 약K, 중P, 중K ⇨ 리피팅 펀치(강) ⇨ 굿나잇 슈거
- (에어리얼 게시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 리피팅 펀치
- (에어리얼 게시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ↓+강K ⇨ 착지 ⇨ 파워 드레인

모리건

시리즈가 거듭될수록 위험해지는(?) 모리건. 무엇이 위험한지는 직접 확인해 보도록… 뱀파이어 세이버 이후로 리리스를 흡수해 버려서 더 이상 리리스가 나오지 않으니 리리스를 보고싶다면 모리건을 할 수밖에 없다. 전작과 달라진 점은 전혀 없는데다가, 뱀파이어 시리즈와도 크게 다르지는 않기 때문에 모리건이라는 캐릭터를 했던 사람이면 사용하기 쉬울 것이다. 상당히 안정되어 있기 때문에, 초보자에게도 적합한 캐릭터.

특수기 & 특수능력	
공중 대시	(공중에서) ↑ or → or ↓ + PP
[illegible]	(공중에서) ↓ + 강K
네크로 디지이어	↙ + 강P
[illegible]	→ + 강K
에어리얼 게시기	앉아 강P

체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강

[illegible]	(공중에서) ↙← + K

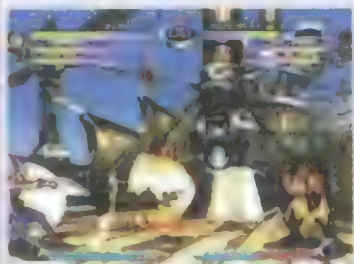
필살기	
소울 피스트(공중)	↓↘→ + P
섀도우 블레이드(공중)	→↓↘ + P
벡터 드레인	→↘↓↙← + K

하이퍼 콤보	
소울 이레이저	↓↘→ + PP
실루엣 블레이드	→↓↘ + PP
다크네스 일루전	↓↘→ + KK

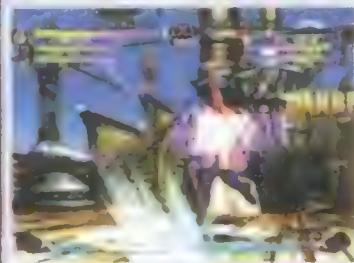
기술설명

어시스트 타입			
대공 공격 타입(α)	섀도우 블레이드	섀도우 블레이드	실루엣 블레이드
슈팅 타입(β)	소울 피스트	소울 피스트	소울 이레이저
밸런스 타입(γ)	소울 피스트	섀도우 블레이드	실루엣 블레이드

소울 피스트

장풍계의 필살기로 뱀파이어 시리즈에서 강화판으로 나가던 것이 여기서는 기본으로 나간다. 발동속도도 무난하고 사용 후의 경직시간도 길지 않으므로, 견제로 사용하기 좋다. 공중에서 사용하면 대각선 아래로 공격하는데, 각도도 매우 좋아서 공중이든 지상이든 최고의 견제기로 사용된다. 연속기로도 무난하게 사용가능하고, 어시스트로 사용할 때에도 상당히 안정되어 있다. 특별한 단점은 찾기 힘든 필살기.

▲느긋한 게임을 즐기고 싶다면 주로 사용하자

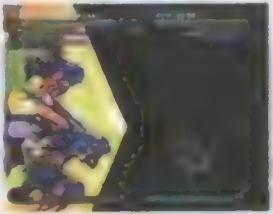
섀도우 블레이드

대공기로 사용할 수 있는 승룡권계의 필살기로, 강으로 사용하면 상당한 거리를 전진하므로 상대가 점프하면 바로 사용해줘도 좋다. 공중에서 사용할 수 있지만 에어리얼 레이브로는 다른 것들이 좋으므로 공중에서 사용할 수 있다는 점은 잊어도 좋다. 어시스트로 사용해도 나쁘지는 않지만, 아무래도 소울 피스트에 비해서는 성능이 떨어진다. 배리어블 콤비네이션의 소울 이레이저도 그렇고….

▲승룡권과 같다면 말이 필요 없다

벡터 드레인

커맨드 잡기로 잡기 거리는 길지 않다. 모리건은 체인 콤보가 좋고 대시중 체인 콤보를 사용하는 것이 쉬우므로 대시 중에 체인 콤보를 시도하다가 가끔 대시 후 바로 벡터 드레인을 사용하면 효과적이다. 기본 잡기보다 강하므로 잡기를 사용할 타이밍에는 되도록 벡터 드레인을 사용하도록 하자.

소울 이레이저

장풍계의 하이퍼 콤보로 엄청난 빔을 발사한다. 연속기로는 사용할 수 없지만 게이지가 소모되는 시점에서 상대가 방어하고 있지 않았다면 피할 수 없을 정도로 빠르다. 거리조절을 잘 하면 데미지가 더 큰데, 무조건 멀거나 가깝다고 강한 건 아니다. 배리어블 콤비네이션에서 다른 캐릭터와의 상성이 좋은 편이므로 어시스트 타입은 주로 β를 선택하게 될 것이다.

◀박쥐가 압체하면 범포

▲위아래의 조그만 범을 잘 맞추는 것이 중요

실루엣 블레이드

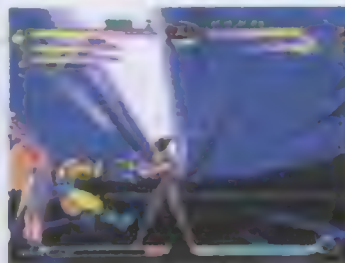
리리스가 대신 공격해주는 하이퍼 콤보. 가까울수록 히트수가 늘어나며, 발동속도는 빠른 편이다. 강공격 후에 연속기로 사용할 수 있지만 아주 가깝지 않으면 맞지 않는다. 약킥 - 강펀치의 2히트 체인 후에 사용하면 무난하게 연속기로 이을 수 있으므로, 대시 약킥 - 강펀치를 습관화하도록(비록 에어리얼 레이브보다 약하다고 해도 이게 더 멋있다). 상대가 구석에 있으면 제대로 맞지 않고, 배리어블 콤비네이션으로도 어느 정도 쓸만하지만 소울 이레이저에 비해서는 성능이 떨어진다.

▲땅 속에는 리리스 공장이?

▲볼링폼이 없어서 만족하는 것일까

다크네스 일루전

난무계의 하이퍼 콤보. 판정은 매우 좋지만 연속기로는 넣기가 힘들다. 딜레이드 하이퍼 콤보로는 쉽게 맞출 수 있긴 하지만 상대와의 거리가 가깝지 않으면 역시 맞지 않는다(장풍계 후에는 사용하지 말 것). 겨우 맞을 정도의 거리에서 사용하면 종종 맞는 경우도 있다. 상대의 공격에 맞춰서 사용하는 것이 포인트.

▲공중에 뜨기 때문에 하단공격은 전혀 맞지 않는다

▲포켓파이터에선 리리스가 나오던데…

추천 연속기

- 약K, 중P ⇨ 실루엣 블레이드
- (에어리얼 게시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P, 강K
- (구석 전용) (에어리얼 게시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P, 강K ⇨ 착지 ⇨ 약K ⇨ 점프 약P, 약K, 중P, 중K, 강P, 강K

오메가레드

뱀같은 코일을 휘두르고 다니는 오메가레드. 뭔가 강해 보일 듯 하지만 그다지 좋은 점은 찾기 힘들다. 빠른 통상기가 적고 하이퍼 콤보도 실용성이 적기 때문에, 접근전에 매우 불리하다. 코일을 사용한 긴 리치로 싸워야 하는 캐릭터로, 상대의 공격을 어드밴싱 가드로 튕겨내는 것이 중요하다. 익숙해지면 카보나디움 코일과 오메가 스트라이크만으로 상대를 움직이기도 힘들게 만드는 것이 가능하다. 오메가레드를 잘 하려면 다른 캐릭터에 비해 상당히 많은 시간을 투자해야 할 것이다.

필수기 & 특수능력	
공중 대시	(공중에서) →→ or PP
에어리얼 개시기	중P, ↘ + 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
카보나디움 코일	↓↘→ + P
공중 카보나디움 코일	(공중에서) ↓↘→ + P or K
에너지 드레인	코일 히트중 P 연타
데스 팩터	코일 히트중 K 연타
오메가스트라이크	↓↘→ + K

하이퍼 콤보	
오메가 디스트로이어	↓↘→ + PP
카보나디움 스매쉬	(공중에서) ↓↙← + PP

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
장거원호 타입(α)	카보나디움 코일(약)	강P	오메가 디스트로이어
대공 공격 타입(β)	오메가스트라이크(중)	오메가스트라이크(중)	오메가 디스트로이어
지상 공격 타입(γ)	↙ + 강K	앉아 강P	오메가 디스트로이어

기술설명

카보나디움 코일

코일을 던져서 상대를 감아버린다. 약펀치는 앞, 강펀치는 대각선 위, 펀치 두 개를 동시에 누르면 수직 위로 던지는데, 던지는 도중 버튼을 한 번 더 누르면 코일을 던지다 말고 회수한다. 상대가 점프로 피해버리거나 실수로 위로 던졌을 때 취소하도록 하자. 카보나디움 코일은 공중에서도 사용할 수 있는데, 이 때 펀치버튼은 지상과 같고 약킥은 앞, 강킥은 대각선 아래, 킥 두 개를 동시에 누르면 수직 아래로 던지게 된다. 히트하면 상대가 코일에 감기게 되며 이 후에 펀치 버튼을 연타하면 에너지 드레인이, 킥 버튼을 연타하면 데스 팩터로 이어진다. 에너지 드레인은 체력을 흡수하는 필살기인데, 오메가 레드의 체력 게이지중 빨간색인 부분만 회복할 수 있다. 데스 팩터는 상대의 파워 게이지를 흡수한다. 또, 코일 히트중 방향키 + 버튼으로 상대를 던져버릴 수 있는데, 에너지 드레인이나 데스 팩터 중에도 사용할 수 있으므로 코일이 히트한다면 버튼을 연타하다가 적당한 타이밍에 방향키만 눌러주면 된다. 너무 오랫동안 에너지 드레인과 데스 팩터를 사용하고 있으면 코일이 그냥 풀려버리므로 타이밍을 잘 맞추어야 가장 큰 데미지를 줄 수 있다.

▲공중에 있다고 달려오다가는 이렇게

▲맞는다면 일단은 연타다

▲적당한 타이밍에 던지기

오메가스트라이크

코일을 땅에 고정시킨 채로 발차기를 하며 날아간다. 화면 끝에서 사용해도 갑자기 화면 중앙에서부터 나오는 듯한 느낌을 줄 정도로 리치가 길다. 약킥은 앞, 강킥은 대각선 위, 킥 두 개 동시로 수직 위쪽으로 날아간다. 도중에 ↓ + K 로 중단할 수 있으며 이 때 떨어지면서 공중 공격이 가능하다. 또, 도중에 ← + K 로 원래의 자리로 되돌아갈 수 있으므로 원거리에서 코일과 섞어 사용하면 상대가 접근하는 것조차 허용되지 않는다.

▲실패하면 되돌아오자

오메가디스트로이어

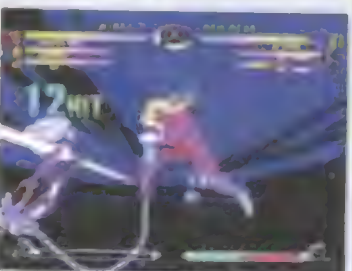
코일을 양손에 들고 정신없게 휘두른다. 예전 X-MEN 때의 파워는 어디로 갔는지 지금은 매우 약한 편이다. 화면 끝까지 공격할 수 있지만 끝에서는 매우 약하고, 가까이에서 사용해야 보통의 파워라도 낼 수 있다. 상대가 구석일 때 가까이에서 사용하면 그나마 보통보다 약간 강한정도 위력이 나온다. 연속기로 사용하기에는 무리이지만 그럭저럭 사용할 만 하다. 배리어를 콤비네이션으로 사용하려면 다른 캐릭터중 돌진계 하이퍼 콤보가 없어야 좋다.

▲일단 준비

▲정신없게 휘두른다

카보나디움 스매쉬

보통의 난무기술로 공중에서만 나간다는 특징이 있다. 키가 큰 캐릭터는 지상에 있어도 맞출 수 있긴 하지만 연속기로 사용하기도 매우 힘들고 그냥 사용해도 방어당하는 경우가 더 많다. 가끔 상대의 의표를 찌르는 공격으로나 사용하면 좋다. 공중에서만 사용하기 때문에 딜레이드 하이퍼 콤보로 이용할 수 없다.

▲공중 대시와 같다

▲마무리는 코일로 던지기

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P ⇨ 카보나디움 코일(중K)
- 약K, 중K, 강P ⇨ 오메가 스트라이크

스트라이더 비룡

추억의 게임 「스트라이더 비룡」의(2도 나왔지만…) 바로 그 비룡이다. 칼질 한 번으로 모든 것을 절단해버리는 듯한 그 느낌도 여전하다. 전작에도 있었던 캐릭터로, 변화한 것은 중공격버튼이 없어져 바쥬라의 위치가 2개로 줄었다는 것과 강펀치에 맞으면 날아간다는 것 정도이다. 그다지 달라진 점 없이 여전히 빠른 대시와 빠른 공격으로 대응에도 강한 캐릭터에 속하는데, 사용하기 쉬운 것만은 아닌 캐릭터로, 어느 정도의 연습을 해야한다.

특수기 & 특수능력	
슬라이딩 킥	↘+강K
2단점프	점프중 ↑
에어리얼 게시기	앉아 강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
아메노무라쿠모	↓↘→+P
엑스칼리버	(공중에서) ↓↘→+P or K
그람(공중)	→↓↘+P or K
바쥬라	↓↙←+P
워프	←↓↙+P or K
포메이션A	↓↘→+K
포메이션B	←(Hold)→+P
포메이션C	←(Hold)→+K
벽타기	↓↙←+P

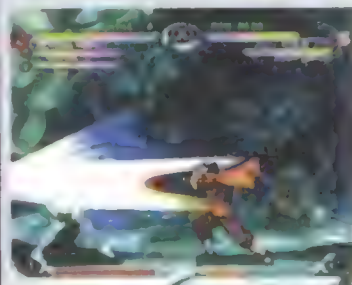
하이퍼 콤보	
우로보로스	↓↘→+PP
라그나로크	→↓↘+PP
레기온	↓↘→+KK

기술설명

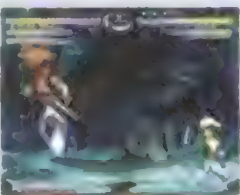
아메노무라쿠모
비룡이 앞으로 달려가서 상대를 벤다. 다운공격이 가능하지만, 사용 후 빈틈이 크고 대시공격보다 느리기 때문에 기습으로도 사용하기 힘든 연속기 전용 필살기이다.

▲다운공격도 가능

엑스칼리버
아메노무라쿠모가 지상이라면 이것은 공중. 공중에서 돌진하며 공격하는데 버튼에따라 방향이 다르다. 연속기로는 약펀치로 사용하는 것이 가장 좋다.

그람
사이퍼를 휘둘러 적을 공격한다. 순간적으로 먼 거리까지 공격하므로 견제기로 사용하며, P는 위, K는 아래를 공격하지만 큰 차이는 없다. 공중에서는 P로만 사용 가능.

▲파워업 아이템을 얻으면 공격거리가 길어졌다…

바쥬라
비룡이 사라졌다가 위에서 나타나서 발로 적을 공격한다. 잠시 없어지므로 상대의 공격을 회피 할 수 있지만 위치를 잘 맞추지 못하면 빗맞는 경우가 많다. 약은 왼쪽, 강은 오른쪽을 공격한다.

◀버튼을 잘못누르면 빗맞는다

워프
공격이 아닌 단순한 이동기술이다. 버튼에 따라 나오는 위치가 다르고 바쥬라와 같이 잠시 사라지기 때문에 공격을 회피할 수 있다.

포메이션A
비룡의 충실한 하인인 개와 새를 불러내는 기술. 약은 개, 강은 새이다. 개는 화면 끝까지 공격이 가능하고 새는 위쪽을 공격하므로, 상대의 점프를 예측한다면 대공기로 사용할 수도 있다.

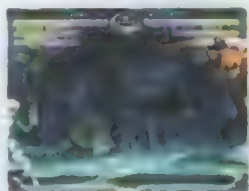
포메이션B
한 번 쓰면 옵션을 불러내고 두 번째 쓸 때에는 옵션을 날려서 공격한다. 포메이션A보다 빠르지만 먼저 옵션을 만들어야 한다는 것이 단점.

▲불타는 옵션… 인가

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
이동 공격 타입(α)	아메노무라쿠모	아메노무라쿠모	레기온
변칙 공격 타입(β)	바쥬라	바쥬라	레기온
슈팅 타입(γ)	포메이션A(강)	포메이션A(강)	레기온

포메이션C
위쪽에서 폭탄을 떨어트린다. 발동이 매우 늦어서 보통 그 전에 공격당하게 된다. 상대가 슈퍼점프를 했을 때 사용하면 가끔 효과를 볼 수도 있다. 실수로 나가는 경우가 더 많다.

벽타기
뒤쪽의 벽에 붙어서 벽을 타고 위아래로 이동할 수 있다. 벽에 붙은 채로 P로 사이퍼로 공격, K로 상대쪽으로 날아가며 공격, ↓+K로 슬라이딩 공격을 할 수 있다. ←→를 입력하면 반대쪽 벽으로 날아가서 반대쪽 벽에 붙는다.

◀스트라이더 비룡의 장수에 맞는 기술

우로보로스
옵션을 두 개 불러낸다. 옵션은 비룡의 주위를 회전하는데 옵션 자체에 닿는 것만으로 공격이 된다. 펀치를 누르면 옵션도 따라서 공격을 한다. 주로 접근전에서 사용하는 것이 효과가 크며, 멀리서 사용 후 워프로 방어 방향을 바꾸는 방법도 있다.

라그나로크
비룡난무(?). 달려가서 난무를 하는데 막혀도 먼저 잡는 경우가 더 많을 정도로 빈틈없는 기술. 연속기로 사용할 수는 없지만, 처음부터 잡기를 노리고 사용할 수도 있다.

▲멋은 있는데… 맞추기가 힘들다

레기온
수많은 개와 새들을 부른다. 발동이 느려서 연속기로 사용할 수는 없지만 범위가 넓고 히트수가 많기 때문에 가드데미지를 노리고 사용할 수도 있다. 우로보로스와는 반대로 원거리용.

▶동물의 왕국

추천연속기
- 점프 강P, 강K ⇨ 착지 - 대시 ⇨ 앉아 약K, 중P, 중K, 강K ⇨ 아메노무라쿠모 (다운회피 가능)
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K 엑스칼리버(약P)
- (에어리얼 개시) ⇨ 약K, 중P, 중K ⇨ 이단점프 ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 엑스칼리버(약P)

스톰

X-MEN의 또다른 리더라고 불린다는 스톰. 바람과 번개를 자유자재로 다룬다고 했었던가… 어쨌든 스톰은 그 힘을 이용해 「날 수 있는」 캐릭터이다(서있는 것도 약간 떠있는 상태). 스톰의 기술설명을 보면 약체캐릭터라고 생각되기 쉬우나, 절대로 그렇지 않다. 다른 캐릭터에 비해 공중에서 매우 자유롭다는 것과, 엄청난 통상기들로 인해 오히려 강한 캐릭터에 넣어도 될 정도. 하지만 공중을 제압한다는 것은 말만 쉬울 뿐, 사실 상당히 어려우므로 무턱대고 스톰을 하려하지 말 것.

특수기 & 특수능력	
비행	↓↙← + KK
공중 대시	(공중에서) 방향키 + PP(8방향 가능)
상단펀치	(공중에서) ↑ + 중P
하단펀치	(공중에서) ↓ + 중P
에어리얼 개시기	강K, 앉아 강K, 앉아 강P

체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
휠 윈드(공중)	↓↘→ + K
라이트닝 어택(공중)	방향키 + 약K + 강P
더블 타이푼(공중)	→↘↓↙← + K
라이트닝 · 스피어	(공중에서) ↓↙← + P

하이퍼 콤보	
라이트닝 스톰(공중)	←↙↓↘→ + PP
아이스 스톰	↓↙← + PP

기술설명

휠 윈드

예전부터 있었던 장풍계의 필살기로 다른 캐릭터들과 비교했을 때 발동이 상당히 느린 편이다. 다운공격이 가능하긴 하지만 강의 경우엔 연속기로도 들어가지 않을 정도의 속도이기 때문에 큰 효과를 보기는 힘들다. 약으로 사용하면 중공격 후 연속기로 들어가므로 언제나 약으로 사용하도록. 공중에서 상대가 대시로 들어오지 못하는 높이로 사용한다면 상당한 효과가 있다. 공격 판정이 넓기 때문에 어시스트로 사용할 때에는 상당히 좋은데, 이 때 스톰이 공격받는 것에 주의해야 한다.

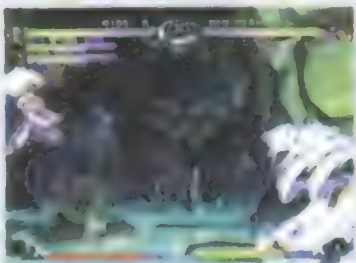
▲3개씩이나 된다

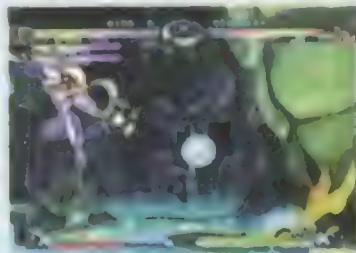
라이트닝 어택

돌진계의 필살기. 어떤 방향으로든 사용할 수 있고, 방향전환을 2번까지 할 수 있다. 연속기로 사용 가능하고, 라이트닝 어택을 캔슬해서 라이트닝 스톰을 사용해도 맞으므로 상당히 실용성 있는 필살기이다. 에어리얼 레이브의 마지막에 사용해도 좋고 또 그 이후에 라이트닝 스톰을 사용해도 된다. 루비하트와 마찬가지로 막히면 반격당하게 되므로 상대가 방어했다면 반대방향으로 다시 사용하자. 어시스트로 사용하면 뒤에 있든 앞에 있든 관계없이 상대쪽 끝까지 날아가는데, 이 때 스톰이 공격당하는 경우가 많다(휠 윈드보다 더 심하다).

▲아래로도 사용 가능

더블 타이푼

상대의 발 아래에서부터 하늘 꼭대기까지를 공격한다. 하지만 발동이 너무 느려서 아무도 맞아주지 않는 필살기. 절대로 그냥 사용해서는 안되고, 상대가 쓰러져 있을 때에나 사용해주면 된다. 또, 비행상태 등의 상대가 공격하기 힘든 상황에서도 사용할 만하다. 휠 윈드보다 더 위험한 기술로 만약 상대가 맞는다고 예상했다면 아이스 스톰을 사용해도 좋다(하이퍼 캔슬로 쓰는 것은 아니다).

▲여기까지 1초이상 걸린다

라이트닝 · 스피어

장풍계의 필살기로 공중에서만 사용할 수 있는 것이 특징. 약은 대각선 아래, 강은 앞으로 나간다. 위력이 약하지만 휠 윈드에 비해 빠르고 대각선 아래로 내려간다는 게 장점. 비행상태에서 견제로 사용하기에 좋다.

▲약하지만 빠르다

어시스트 특성			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	휠 윈드(강)	휠 윈드(강)	라이트닝 스톰
이동 공격 타입(β)	라이트닝 어택	라이트닝 어택	라이트닝 스톰
변칙 공격 타입(γ)	더블 타이푼(강)	더블 타이푼(강)	아이스 스톰

라이트닝 스톰

거의 화면 전체를 공격하는 하이퍼 콤보로 상대와의 거리가 가까울수록 강하다. 아이스 스톰에 비해 발동이 빠르고 연속기로 사용할 수도 있다. 상대가 슈퍼점프를 했다가 내려올 때에 사용하면 가끔 맞출 수도 있고, 방어한다고 해도 가드 데미지가 어느 정도 있으므로 상당히 쓸만하다. 공중에서도 사용할 수 있으므로 비행상태에서 사용해도 좋다.

▲검은머리 스톰

아이스 스톰

이것 역시 거의 화면 전체를 공격한다. 사용하면 일단은 스톰이 공중에 떠서 뒤로 가는데, 어느 정도 가다가 갑자기 발동된다. 공격시간이 매우 짧아서 딜레이드 하이퍼 콤보를 중간에 사용하기는 약간 힘들고, 스톰이 대기중일 때에는 발동이 느리므로 역시 사용하기 힘들다. 배리어블 콤비네이션도 마찬가지로 대기중일 때 공격이 상당히 늦고, 사용중일 때에는 공중에 떠서 뒤로 간 후 사용한다. 어느 쪽이건 사용하기는 힘들지만 라이트닝 스톰에 비해 가드 데미지가 크고 상대가 눈치채기가 더 힘들다는 장점이 있다.

▲커맨드를 입력하면 어떻게

◀뒤로 가서

▲얼음 세례

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 라이트닝 어택 * 2 ⇨ 라이트닝 스톰
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 공중 대시(↗) ⇨ 약P, 약K, ↑+중P, 중K ⇨ 라이트닝 어택 * 2 ⇨ 라이트닝 스톰
- 약K, 중K ⇨ 휠 윈드(약) ⇨ 라이트닝 스톰

손손

85년 이후 동네 문구점 앞 30원 오락기에서도 볼 수 있었던 게임 「손손」. 그 게임의 주인공인 손손을 사용할 수 있는 것이다(사실 그 자손이라는 것 같지만…). 추억의 게임의 추억의 캐릭터이니, 고전게임 매니아라면 꼭 선택해보자. 혹시나 「손손」이 어떤 게임인지 알고싶다면 캡콤 제네레이션3집을 빌려서 해보자(이 게임을 알아보기 위해 구입한다면 말리고 싶다). 손손은 몸집이 작고 공격력이 약한 편으로, 연속기를 잘 쓰지 못하면 상당히 약하다. 확실하게 연습한 후에 사용하자.

특수기 & 특수능력	
벽 달리기	↓↙← + K 후 K
고속전진	→↙↓↘→ + K
공중대쉬	(공중에서) →→ or ←←
에어리얼 개시기	앉아 강K
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
자원무(공중)	↓↘→ + P
봉절참(공중)	P버튼 연타
제천연격(공중)	→↓↘ + P
금은 호리병	→↘↓↙← + P

하이퍼 콤보	
천지통관(공중)	↓↘→ + PP
POW	↓↘→ + KK
원왕	↓↙← + PP 후 P or K

기술설명

자원무

머리카락으로 원숭이를 만들어 날리는 것으로, 3마리가 날라간다. 장풍계의 필살기로 3히트인데, 3대를 모두 맞아야 제대로 위력이 나온다(한대만 맞는 경우는 거의 없지만). 연속기로는 제천연격을 사용하면 되니, 이것은 견제기로나 사용하면 좋다.

▲물고기같이 날아가는 원숭이로군

봉절참

봉을 회전해서 공격하는 것으로 연속기를 사용하기 힘든 이들을 위해 있는 필살기같다. 펀치를 연타하는 것만으로 간단히 연속기가 가능하다. 연타를 계속한다고 계속 이어지는 것은 아니고, 한 번에 4히트밖에 낼 수 없다.

▲정면에서 보면 어지러울까

제천연격

위쪽으로 상승하며 공격하는, 승룡권과 같다고 보면 되는 필살기이다. 하지만 대공기로 사용하기보다는 주로 연속기로 사용하는 것이 좋다. 공중에서도 사용가능하므로 에어리얼 레이브의 마지막 공격으로도 가능하며, 제천연격을 캔슬해서 천지통관을 맞추는 것도 가능하다. 연속기로 천지통관을 사용할 때 너무 빨리 캔슬해버리면 천지통관이 제대로 맞지 않으므로 주의.

금은호리병

타격잡기 필살기로, 어느 정도 상대의 공격을 무시하는 것이 가능하지만 실패했을 때 경직시간이 너무 길다. 연속기로 잇는것도 힘들지만, 상대의 대시를 예측하고 사용하면 효과를 볼 수 있다. 이 때 상대가 점프해 버리면 각종 연속기에 맞게되므로 사용할때는 각오를 단단히 하도록.

◀요리는 즐거워

▲그릇을 잘못써서 폭발했나

천지통관

여의봉을 하늘 위로 던져서 거대화 시킨 후 찍어버린다. 바로 앞을 공격하지만 봉이 매우 커서 화면끝에서 사용했을 때 중앙까지는 공격할 수 있다. 봉이 내려오는 위치에는 전부 공격판정이 있으니, 대공기로도 사용 가능하다. 공중에서도 사용할 수 있으므로, 제천연격에서의 연속기로 사용하는 것이 가장 좋다. 천지통관은 총 5히트로, 마지막이 가장 강하므로 딜레이드 하이퍼 콤보를 사용할 때에는 마지막까지 전부 맞춘 후에 사용해야 한다.

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
타격 타입(α)	[illegible]	봉절참	원왕
슈팅 타입(β)	자원무(강)	자원무(약)	원왕
대공 공격 타입(γ)	제천연격(강)	제천연격(약)	천지통관

▲그 조그맣던게 이렇게 크게

POW

캡콤의 초기 게임들에는 POW라는 아이템이 있는데, 이것은 화면 안의 모든 적들을 아이템화 시키는 것으로 「블랙드래곤」에서는 모든 적이 돈이 되었고, 「손손」에서는 먹을 것(점수아이템)으로 바뀌었다. 그 POW라는 것을 날리는데, 이것에 맞으면 상대는 과일로 변한다. 그리고 상대를 먹어버리는 하이퍼 콤보로 상당히 재밌는 기술이지만, POW가 완전히 없어질 때까지 움직일 수 없기 때문에, 방어되면 무조건 반격당한다는 치명적인 단점이 있다. 가끔 목숨을 걸고 사용하거나, 도발을 하고 싶을 때에나 쓰면 된다.

◀추억의 아이템 POW

◀잘먹겠습니다아~

원왕

손손이 거대한 원숭이로 변신한다. 펀치를 누르면 주먹으로 공격하고, 킥을 누르면 입에서 괴광선이 나가며(모 만화의 주인공 아들같은 느낌), 입에서의 괴광선은 방향키로 3방향 조절이 가능하다. 변신 상태에서는 슈퍼 아머가 되므로, 빔계열의 하이퍼 콤보에 매우 약하다. 케이블, 사이클롭스, 류의 팀에게 배리어블 콤비네이션 한방으로 거의 죽을 정도. 파워는 매우 강해지는데, 3번정도밖에 공격할 시간이 없으므로 사용하지 않는 편이 좋다.

▲드○○볼에 나오는 누구와 비슷한데

추천 연속기

- 약K, 중P, 중K, 강P ⇨ 제천연격 ⇨ 천지통관
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 제천연격
- 약K, 중P ⇨ 앉아 강P ⇨ 자원무 ⇨ POW (다운회피 가능)

슈마고라스

「마벨 VS스파」의 눈괴물 슈마고라스가 돌아왔다. 얼핏 문어로 착각하기 쉬우나(특히 특수기인 석화를 사용하면), 다리가 6개밖에 없으므로 문어라고는 하지 말자. 하나밖에 없는 눈이 뭔가 강한 인상을 주는 슈마고라스는, 사실은 눈이 강한 게 아니라 흐물흐물한 슈마고라스의 몸 자체가 강하다고 생각된다. 생긴 게 이상해서 약한 캐릭터로 생각하는 사람이 의외로 많은데, 주변에 이런 친구가 있다면 그러한 생각을 깨주도록 하자.

특수기 & 특수능력	
처올리기	(공중에서) ↑ + 강P
석화	(공중에서) ↓ + 강K
에어리얼 개시기	중K, ↘ + 강K
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기	
미스틱 스테어	(Hold) → + P
미스틱 스매쉬(공중)	←(Hold) → + K
디바이터 리제이션	(근접해서) →↘↓↙← + K

하이퍼 콤보	
카오스 디멘션(LV 3)	↓↘→ + PP 후 강P
하이퍼 미스틱 스매쉬	↓↘→ + KK

기술설명

미스틱 스테어

장풍계의 필살기로 6개의 눈을 발사한다. 눈이 6개이므로 당연히 6히트이며 히트되면 상대에게 눈이 달라붙게 된다. 이것은 일정시간이 지나면 폭발하는데, 방어할 수 없고 폭발만의 위력도 센 편이다. 단, 눈이 붙어있는 동안에 슈마고라스가 공격당하면 붙어있던 눈들이 없어진다. 또, 그 상태에서 캐릭터를 교체해버리면 눈은 폭발하지 않는데, 그걸 노리고 계속 방어하고 있다가 상대가 배리어를 어택으로 캐릭터를 교체하면 연속기를 넣어주는 것도 좋다. 교체하지 않는다면 상대는 공격을 해야 하므로 접근하게 되는데(아이스맨이나 Dr. 둠 등을 제외하고), 이 때 카오스 디멘션을 사용하는 것도 좋은 방법. 눈이 붙어있는 동안에는 미스틱 스테어를 다시 사용할 수 없고, 화면 끝까지 공격하는 것은 아니지만 단점보다 장점이 훨씬 많으므로 주력 기술로 사용하자. 6히트이므로 가드 데미지도 상당하다. 어시스트로 사용할 때에는 눈이 붙지 않는다.

▲6개의 눈

▲눈이 붙어있는데 불편하지 않을까

▲입중의 시한폭탄

미스틱 스매쉬

▲탄력있어 보이는 공

포물선을 그리며 마치 공처럼 튕기듯 날라가는 필살기로, 대공기로 사용할 수도 있지만 공중가드되면 반격당할 위험이 있다. 5히트로 가드데미지도 꽤 있고, 무엇보다도 역가드를 노릴 수 있다는 것이 장점. 모으기 계열이라 연속기로 사용하기에는 어려움이 있지만 가끔씩 역가드를 노리며 사용하면 효과적이다. 어시스트로 사용할 때에는 반격당하는 것에 주의.

디바이터 리제이션

커맨드 잡기이지만 잡기 거리가 너무 짧다. 약공격 캔슬로 연속기 비슷하게 넣을 수는 있지만, 다른 기본기들에 비해 짧아서 상대에게 상당히 접근해야 한다. 슈마고라스는 강공격의 긴 리치를 이용하는 전법이 좋으므로 그다지 쓸 기회가 많지 않다. 하지만 기본 잡기보다는 강하므로 만약 잡아야 할 상황에서는 이것을 사용하는 것이 좋다.

하이퍼 미스틱 스매쉬

미스틱 스매쉬는 자신이 날아가는 것이지만 이것은 자신을 분열시켜서 여럿을 날리는 공격이다. 본체는 가만히 있기 때문에 장풍계의 하이퍼 콤보와 크게 다를 것이 없다. 히트수는 약 10히트정도로, 가드 데미지를 노리는 것도 좋다. 연속기로는 사용하기 힘들고, 범위가 넓은 것을 이용해 한 번씩 찔러 보기용으로 사용하는 것이 적당하다.

▲슈마고라스는 이렇게 변신했다

▲일끔

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	미스틱 스테어	미스틱 스테어	하이퍼 미스틱 스매쉬
이동 공격 타입(β)	미스틱 스매쉬	미스틱 스매쉬	하이퍼 미스틱 스매쉬
밸런스 타입(γ)	미스틱 스테어	미스틱 스매쉬	하이퍼 미스틱 스매쉬

카오스 디멘션

슈마고라스는 상당히 강한 캐릭터에 속하는데, 가장 큰 이유는 이 카오스 디멘션이 있기 때문이다. LV 3의 하이퍼 콤보로 다른 캐릭터의 LV 3 하이퍼 콤보들 중에서 톱클래스의 파워를 가지고 있다. 카오스 디멘션은 잡기인데, 사용하면 일정시간 동안 강펀치가 잡기 버튼으로 바뀐다. 이것에 잡히면 한방에 에너지가 거의 절반 정도 없어진다. 잡기 거리도 상당히 길고, 공중에서도 잡을 수 있으며, 앉은 상태에서도 버튼한번으로 간단히 잡을 수 있다. 게다가 잡기이면서도 연속기로 들어가는데, 연속기로 사용해도 위력이 전혀 줄지 않는다. 에어리얼 레이브에도 이용가능.

▲2HIT가 보이는가

추천 연속기

- 약K, 중P ⇨ 하이퍼 미스틱 스매쉬
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P ⇨ 공중 잡기
- (카오스 디멘션 상태) (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P

아밍고

거대한 선인장 괴물 아밍고. 사실은 자연의 수호자일지도 모른다. 각종 이상한 식물로 변신해서 사용자조차도 당황하게 만드는데, 의외로 상당히 강하다. 아밍고를 상대할 때에는 어디서 어떻게 나올지 모르는 공격에 당황하지 않도록…. 아밍고는 슈마고라스와 마찬가지로 겉모습만으로 캐릭터를 판단하면 안된다는 것을 느끼게 해줬다…

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 중P, 앉아 중K, ↘+강K, ↘+강P
체인 콤보	약-중 or 약-강

필살기	
바람의 외침(공중)	↓↘→+P
녹색의 환희	↓↙←+P
대지의 아들	↓↙←+K or ↓↘→+K

하이퍼 콤보	
식물의 장막	↓↙←+PP
태양의 혜택	↓↘→+KK

기술설명

바람의 외침

알 수 없는 식물로 변신해서 돌진. 모양은 이상하지만 연속기로 사용하기도 좋고, 사용 후의 빈틈도 적어서 어느 정도 남발해도 관계없는 필살기. 상대가 방어했을 때 아밍고가 잡아버리는 경우도 있을 정도로 틈이 없다. 물론 상대의 체인 콤보도 방어해낼 수 있다. 다만, 상대가 잡는 경우엔 잡기 풀기 이외엔 특별한 방법이 없다. 공중에서도 사용 가능하므로 에어리얼 레이브로 사용할 수 있다. 어시스트로 사용할 때에는 사용 후 공격당하지 않도록 지원해 주도록 하자.

▲먹음직스러운… 온 아닌 것 같고

녹색의 환희

아밍고가 둥글게 되어 포물선을 그리며 공격한다. 가까이에서 사용하면 역가드를 노리는 것이 가능하다. 이동거리가 짧은 편이기 때문에 대공기로 사용하는 것이 적당한데, 공중에서 방어한다고 해도 반격을 받지 않으므로 상대가 공중에 있을 때 이것을 사용하자. 단, 상대가 지상에서 방어한다면 반격을 받게 되므로 실수로라도 나가지 않도록 주의. 배리어블 카운터로 사용할 때에는 상대와의 거리가 가까울 때 사용하는 것이 좋다.

대지의 아들

▲무럭무럭 자라거라

두 개의 커맨드를 가진 기술이다. 사실 각각의 커맨드는 모양은 비슷하지만 약간씩 다르다. 일단 처음에 아밍고가 새싹(?)을 심는 것에서부터 꼬마 아밍고(?)가 나가는 것까지는 같지만 상대가 맞았을 경우 하나는 그냥 때리지만 하나는 상대를 잠시 잡고있는 효과가 있다. 잠시 잡고 있는 동안(매우 짧다)에 공격하면 연속기로 인정되므로 상대와 어느 정도 거리 차가 있을 경우에 견제기로서 사용해주면 좋다. 상대가 방어할 수 없지만, 꼬마 아밍고가 상대에게 공격받으면 없어진다. 두 가지를 동시에 사용할 수도 있으므로 어시스트 공격처럼 사용하도록 하자.

▲정말 자유자재로 변화한다

식물의 장막

이번에는 새싹이 아닌 꽃을 심는다. 꽃은 그대로 상대에게 다가가 상대를 아밍고쪽으로 던져주고 아밍고는 그걸 받아서 자신의 몸 속에 집어넣고 춤을 춘다. 꽃을 방어해버려도 되고 점프로 피해도 공격은 무효화된다. 대지의 아들 후에 사용하면 연속기로 들어갈 수도 있으므로 가끔씩 사용해도 나쁠 것은 없다. 그 외의 연속기로 사용은 불가능하니 파워 게이지가 있다면 태양의 혜택을 사용하는 것이 좋다.

▲저런 것도 꽃인가

▲세탁감을 세탁기에 던져 넣는 듯이다

▲삼바 데 아밍고?

▲의외로 몸짓이였군

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
체력원호 타입(α)	체력회복	녹색의 환희(강)	태양의 혜택
능력원호 타입(β)	방어력 업	바람의 외침(강)	태양의 혜택
밸런스 타입(γ)	바람의 외침(강)	녹색의 환희(강)	태양의 혜택

태양의 혜택

아밍고가 거대한 콩나무(?)로 변신한다. 위쪽으로만 공격판정이 있기 때문에, 가까이에서 사용하거나 대공기로 사용해야 한다. 딜레이드 하이퍼 콤보를 사용할 때에는 구석에서 마지막에 사용하면 어느 정도 효과가 있지만, 배리어블 콤비네이션으로는 그다지 실용성이 높지 않다(열살호나 선과 춘일번이라면…).

▲콩나무 아밍고. 잭은 어디에?

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 바람의 외침
- 앉아 약K강P ⇨ 식물의 장막
- (구석 전용) 약P, 중P ⇨ 바람의 외침(약) ⇨ 앉아 약K, 중K ⇨ 에어리얼 레이브 (다운회피 가능)

DR. 둠

어딘가 모르게 악의 보스처럼 느껴지는 Dr.둠. 큰 몸집에서부터 뭔가 있을 것 같지만 상당히 약한 편이다. 아니, 약하다기보다는 사용하기가 매우 힘들다. 필살기들이 전부 원거리 공격밖에 없어서 근접전에서는 통상기를 사용해야 한다. 그러나 근접전에 사용할 통상기가 적다는 것이 문제이다. 그 때문에 몇 번 해보면 약체캐릭터라고 느끼겠지만, 상대와의 거리를 벌리면서 최대한 자신의 페이스로 밀고 나간다면 어느 정도 할만하다.

특수기 & 특수능력

공중 대시	(공중에서) 방향키 + PP(8방향 가능)
비행	↓↙← + KK
에어리얼 게시기	중K, ↘ + 강K, 앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기

플라즈마 빔(공중)	↓↘→ + P
포톤 샷(공중)	→↘↓↙← + P
모레큘라 실드	→↘↓↙← + K

하이퍼 콤보

일렉트릭 케이지	↓↘→ + PP
포톤 어레이(공중)	→↘↓↙← + PP
스피아 플레임	↓↘→ + KK

기술설명

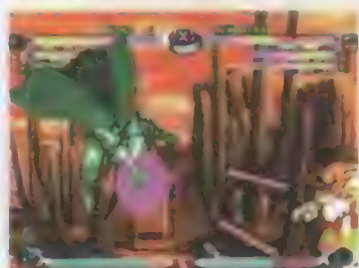
플라즈마 빔

손에서 거대한 빔을 쏘는 기술로 크기는 거의 진공 파동권과 비슷해 겉으로 보기에는 매우 강해 보이지만 실제로는 약한 필살기. 겉으로 보기에는 아이스맨의 아이스 빔과 비슷하게 상대의 장풍계 필살기를 뚫을 것 같지만 사실은 보통의 장풍계 필살기와 같아 류의 파동권과 같이 없어지기도 한다. Dr. 둠은 키가 큰데, 이 때문에 키가 작은 캐릭터가 앉아있으면 맞지 않는 경우도 있다. 대신 굵고 높고 빠르기 때문에 상대의 보통 점프를 차단할 수 있다는 장점이 있다. 플라즈마 빔을 공중에서 사용하면 대각선 아래로 공격하는데, 지면과의 각도가 너무 커서 맞추기가 상당히 힘들다.

▲드래곤볼인가

▲좀더 앞으로 공격할 수는 없나

포톤 샷, 포톤 어레이

한꺼번에 여러 방향으로 장풍계의 공격을 한다. 플라즈마 빔과 다른 점은, 여러 대를 맞기 때문에 한 대만 맞아서는 위력이 매우 약하고 속도가 느리며 발동속도 또한 비교적 느리다는 것. 하지만 플라즈마 빔보다 더 확실하게 점프를 차단할 수 있다는 장점이 있다. 만약 상대가 슈퍼점프로 피한다고 해도 스피아 플레임 등을 사용하는 것으로 대처할 수 있다. 공중에서 사용하면 역시 대각선 아래로 공격을 하는데 공격 범위가 넓기 때문에 플라즈마 빔에 비해 훨씬 좋다. 공중에서는 포톤 샷을 주로 사용하자. 포톤 어레이는 포톤 샷의 강화판 하이퍼 콤보로 가까이 있을수록 강하고, 키가 작은 캐릭터에게는 많이 맞출 수 없다.

▲플라즈마 빔보다는 범위가 넓다

▲머리 위가 헛점

모레큘라 실드

땅에서 돌들이 Dr. 둠의 주위를 회전하며 올라와 잠시 후 상대에게 날아가는 필살기로, 발동되자마자 돌들에게 공격판정이 있다. 따라서 상대와 붙어있을 때 사용해도 좋다. 돌들이 Dr. 둠의 머리부분까지 올라오면 약간의 대공능력도 생기지만 타이밍을 맞추기는 힘드니 대공기로는 포기하는 것이 낫다. 상대가 장풍계의 하이퍼 콤보나 없거나 파워 게이지가 0이라면 견제기로 사용하는 것도 가능한데, 너무 많이 사용하면 슈퍼점프로 피할 수 있으니 남발은 금물.

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
변칙 공격 타입(α)	포톤 샷	포톤 샷	포톤 어레이
대공 공격 타입(β)	모레큘라 실드	모레큘라 실드	스피아 플레임
슈팅 타입(γ)	플라즈마 빔	플라즈마 빔	일렉트릭 케이지

일렉트릭 케이지

장풍계의 하이퍼 콤보. 거대한 에너지 덩어리를 발사하는데, 상대가 맞아도 바로 날라가지 않기 때문에 딜레이드 하이퍼 콤보로 사용하기에 좋다. 상대가 화면 끝에 있다면 사용하는 것을 보고 슈퍼점프로 피할 수 있으므로, 상대가 방어하고 있을 때에는 사용하지 말자. 히트수도 많으니 가드 데미지를 노리고 사용할 수도 있지만, 가드 데미지를 노린다면 포톤 어레이가 더 낫다.

▲크지만 피할 수 있다

▲어설프게 피하다가는 이렇게

스피아 플레임

▲날아올라라!

반드시 근접전에서 써야만 하는 하이퍼 콤보로, 위쪽을 공격한다. 대공기로 사용하기에 좋지만 공중에서 맞으면 히트수가 줄어들고 따라서 데미지도 줄어들게 되므로 최대한 아래에서 맞추어야 한다. 상대가 슈퍼점프 상태라면 완전히 떨어지기 전에 사용하도록 하자. 특성상 배리어를 콤비네이션이나 딜레이드 하이퍼 콤보로 이용하기는 매우 힘들다(춘일번이나 시베리안 블리저드 등과는 매우 좋다).

추천 연속기

- 약K, 중P, 강K ⇨ 일렉트릭 케이지
- (에어리얼 게시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 포톤 어레이
- (구석 전용) (에어리얼 게시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 공중잡기(강P) ⇨ 포톤 어레이

아나카리스

근엄해 보이는 인상의 위대한 파라오. 이것이 아나카리스를 설명할 수 있는 말이다. 하지만 그건 겉모습일 뿐. 너무 좋지 않아서 어찌해야할지 모를 캐릭터이다. 기본 잡기도 없고 하이퍼 콤보도 간신히 하나 쓸만하고 필살기도 그저 그렇고 거기에 방어력까지 약한 편이다. 키가 커서 불리한 점도 많은 캐릭터로, 잘 하고싶다면 피나는 훈련을 해야 할지도…

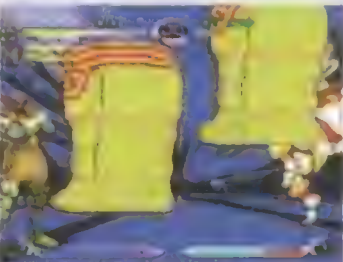
특수기 & 특수능력	
공중 대시	→→ or PP
에어리얼 게시기	앉아 강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강

필살기	
관의 춤(공중)	↓↓+P or K
코브라 블로우(공중)	←→+P
미이라 드롭	↓↘→+P
왕가의 심판	(공중에서) ↓↘→+K

하이퍼 콤보	
파라오 매직(공중)	강K, 약P, ←, 약K, 강P
파라오 코브라 블로우(공중)	←→+PP
파라오 일루전	약P, 약P, →, 약K, 강P
관의 잔치(공중)	↓↓+PP

기술설명

관의 춤, 관의 잔치

하늘에서 관을 떨어트리는 필살기로 버튼에 따라 떨어지는 위치가 다르다. 약P, 강P, 약K, 강K순으로 점점 멀어지는데, 공중에서도 사용할 수 있으므로 주로 견제로 쓰면 된다. 경직시간이 긴 편이기 때문에 지상에서 사용할 때에는 상대가 대시로 파고드는 것에 주의해야한다. 공중에서도 너무 자주 쓰지는 않도록. 관의 잔치는 총 7번 연속으로 관을 떨어트리는데, 연속히트 되는 것은 고작 2~3히트정도이다. 역시 견제용으로 밖에 사용할 수 없다.

▲관이 아니라 동상같은데?

코브라 블로우

서서 강펀치와 비슷하게 생긴 공격이지만 맞으면 넘어진다는 점이 다르다. 그리고 이것은 필살기이기 때문에 강펀치 캔슬로도 사용할 수 있다. 에어리얼 레이브에도 이용할 수 있으며, 강으로 사용할 경우 리치가 매우 길기 때문에 견제기로도 사용된다. 커맨드의 간단함으로 인해 실수로도 나가는데, 성능이 좋기 때문에 그다지 손해는 없다. 파라오 코브라 블로우는 관이 열리면 4개의 버튼에 대응되어 각각 누르는 대로 코브라 블로우가 나간다. 4개를 동시에 누르면 콤보로 이어지지 않으므로 번갈아가며 연타하도록 하자. 가드 데미지를 노리고 사용하는 것도 가능.

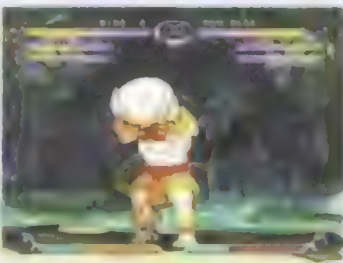
▲관 속에는 무엇이?

▲제대로 연타하면 콤보

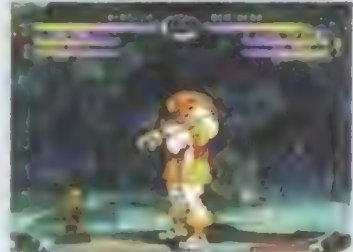
미이라 드롭

허공에서 손이 나와 상대를 잡아버린다. 기본 잡기가 없는 아나카리스로서는 유일한 잡기 기술로 거리가 맞아야만 잡을 수 있긴 하지만, 상대의 공격이 닿지 않는 곳에서 잡을 수 있기 때문에 자주 사용해도 좋다. 공중에서도 잡을 수 있으므로 상대의 움직임을 예측해서 미리 사용하는 것이 가장 좋은 사용방법.

▲공중에서도

▲필살! 달걀패기

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
지상 공격 타입(α)	코브라 블로우	코브라 블로우	파라오 코브라 블로우
잡기원호 타입(β)	바이라 드롭	미이라 드롭	파라오 일루전
변칙 공격 타입(γ)	관의 춤(강P)	관의 춤(강P)	관의 잔치

왕가의 심판

뱀파이어 시리즈에서도 자주 사용되던 필살기로, 맞으면 조그맣게 변한다. 이 때에는 공격능력이 전혀 없으니 도망다녀야 하는데 한 대 맞거나 일정 시간이 지나면 원래대로 돌아온다. 발동이 느리지만 맞는다면 쉽게 한 대를 때릴 수 있으므로 가끔 씩은 써 볼만한 가치가 있다.

▲파라오를 따르지 않는 자에게 내리지는 벌

파라오 매직

태우고, 얼리고, 지지고, 누르기로 이어지는 콤비네이션. 커맨드 입력이 복잡하면서 거의 쓸데없는 하이퍼 콤보로 연속기로는 절대로 사용할 수 없다. 발동되는걸 보고 방어해도 될 정도로 느리니, 위력이 강한 편이라고 좋다고 생각하면 절대로 안된다. 가끔 공중에서 사용해봐도 되겠지만 그렇다고 맞는 경우는 거의 없으니 봉인하도록.

▲거대! 동상 짓누르기 레이스~!(비○○시)

파라오 일루전

그나마 파라오 매직보다는 나은 하이퍼 콤보이지만 역시 큰 실용성은 찾기 힘들다. 아나카리스가 거대해지며 손으로 공격하는 것으로, 약펀치와 약킥은 왼손, 강펀치와 강킥은 오른손을 조작한다. 펀치버튼을 누르면 중앙을 향해 공격하는데 이 때 반대편의 손으로 다시 공격하면 공중에 떠있는 상대를 계속 때릴 수 있다. 하지만 실용성이 없는 이유는 보기와는 달리 무적이 아니고 한 번 공격당하면 원래대로 되돌아온다는 것과 방어가 쉽다는 것. 하이퍼 콤보는 파라오 코브라 블로우가 가장 낫다.

▲위대한 파라오의 모습(사실은 허억)

추천 연속기

- 앉아 약P, 약K, 중P(2히트), 중K ⇨ 강P ⇨ 코브라 블로우
- 앉아 강P ⇨ 파라오 일루전
- (에어리얼 게시) ⇨ 약K, 중P, 중K ⇨ 파라오 코브라 블로우

헐크

마블이라고 하면 언제나 등장했던 헐크. 이번에도 빠지지 않고 나온다. 글자 그대로 덩치가 큰 헐크는 몸집에 걸맞은 엄청난 파워를 지니고 있다. 전작의 6버튼 체인이 가능했던 오렌지색 헐크는 사용할 수 없지만 헐크는 체인 콤보로 플레이하는 것은 아니니까… 라고 생각하며 2체인에 만족하자. 공격력, 방어력도 강하고 슈퍼 아머를 기본으로 갖고 있을 정도의 전형적 파워 캐릭터인데, 파워형치고는 밀어붙이는 속도가 빠른 편으로 헐크로 정신없이 돌진해 온다면 꽤나 고생할 것이다.

특수기 & 특수능력

에어리얼 게시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기

감마 슬램	↓↘→ + P
감마 토네이도	→↘↓↙← + P
감마 차지	←(Hold) → + K 후 K
감마 차지	↓(Hold) ↑ + K 후 K

하이퍼 콤보

감마 웨이브	↓↘→ + PP
감마 크래시	↓↙← + PP
감마 퀘이크	↓↘→ + KK

기술설명

감마 슬램, 감마 웨이브

땅에서 바위를 들어내는 필살기로 원거리 공격이다. 상대의 장풍계 공격을 막아낼 수는 없지만 헐크의 방어력이 높고 슈퍼 아머가 있다는 것을 이용해, 같이 맞는다면 헐크가 더 유리해지는 필살기이다. 약은 경직시간이 짧지만 돌이 2개밖에 안나와 화면 반까지밖에 공격할 수 없고, 강은 화면 끝까지 공격할 수 있다. 판정 범위가 넓기 때문에 상대가 점프해도 피하기 힘들다는 장점이 있다. 빔 계열의 하이퍼 콤보만 주의하면 어느 정도 남발해도 좋은 필살기. 감마 웨이브는 강화판으로 배놈의 데스바이트와 마찬가지로 상대가 구석에 있으면 악해진다. 총 11히트인데, 다 맞을 경우 상당히 강력하고 경직시간도 길지 않으니 한 번쯤 질러보기용으로 사용해봐도 좋다

▲왕을 잡고

감마 토네이도

잡기 필살기이지만 방어할 수 있다. 강약에 따라 발동속도와 실패시 경직시간에 차이가 있고, 파워도 경직시간이 긴 강이 더 세다(당연한가). 잡는 거리는 헐크의 덩치에 맞게 꽤 긴 편이지만 이것을 사용할 때에는 보통 감마 웨이브나 감마 차지를 사용하는 것이 더 좋은 경우가 많다. 헐크의 슈퍼 아머를 이용해 맞아주고 잡는 방법이 가장 좋은 사용방법이다. 또, 게이지가 없거나 상대가 구석일 때, 대시후의 공격으로도 쓸만하다.

▲주먹으로 때리는건 아니다

감마 차지

돌진계로 판정이 좋고 파워도 센 좋은 필살기. 사용하면 앞으로 돌진하는데, 이 때 방향키 + 킥버튼으로 방향을 바꿀 수 있다. 위쪽으로만 방향전환이 가능하며 상대가 맞았을 경우에는 추격타로도 사용할 수 있다. ↓(Hold) ↑ + K 로 사용하는 감마 차지는 위쪽을 공격하며 추격타는 앞쪽으로만 가능하다. 슈퍼 아머를 믿고 어느 정도 남발해도 좋고, 상대가 방어하면 반격당하므로 추가 입력으로 도망가도록 하자.

▲일단 때리고

▲추격타는 머리로

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
지상 공격 타입(α)	감마 슬램(약)	감마 슬램(약)	감마 웨이브
돌진공격 타입(β)	감마 차지(→)	감마 차지(→)	감마 크래시
대공 공격 타입(γ)	감마 차지(↗)	감마 차지(↑)	감마 퀘이크

감마 크래시

사용하면 헐크가 화면 위로 점프했다가 거대한 바위를 갖고 떨어진다. 점프할 때에도 공격판정이 있어서 이 때 맞으면 바위에도 맞게 된다(다운회피 불가능). 떨어지기 전에 방향키를 누르고 있으면 떨어질 위치를 조절하는 것이 가능한데, 커맨드의 마지막이 뒤쪽이므로 뒤를 누르고 있다가 뒤에 떨어지는 일은 없도록 주의. 역시 슈퍼 아머로 점프하기 전에 맞아도 관계없고, 지상 공격을 회피하는 기능도 있다. 상승중에도 공격판정이 있는 것을 이용, 대공기로 사용하는 것도 좋다.

▲무엇인가를 부르짖는 듯하군

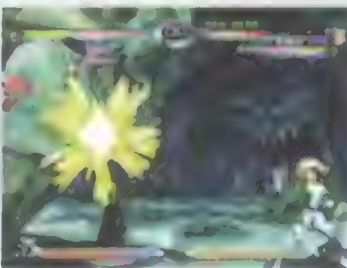
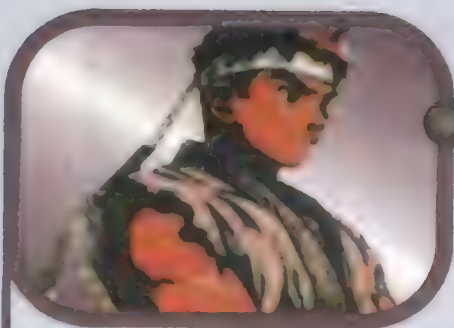
▲실마 우주에 나가서 운석을 갖고 왔나

감마 퀘이크

▲바위는 어디에서 생겼지

헐크가 주먹으로 땅을 내려치면 어디선가 나타난 바위가 하늘에서 떨어진다. 헐크의 주먹에도 공격판정이 있고, 바위는 위에서부터 떨어지므로 약간의 대공능력도 있다. 접근전 전용의 하이퍼 콤보인데, 대공기로 사용하려면 감마 크래시가 낫고, 견제기로는 감마 웨이브가 좋으니 이것은 접근전에서 가드데미지를 노릴 때에나 사용하자.

추천 연속기

- 약K ⇨ 앉아 강P ⇨ 감마 크래시
- 앉아 약K, 중P ⇨ 감마 차지 ⇨ 감마 크래시

▲박수

류

아… 이런 일이 있을 수가… 또다시 주인공의 자리를 빼앗겨 버린 슬픈 짐승 류. 스파3에서도 빼앗기더니 VS 시리즈에서도 주인공의 자리를 또 빼앗겨 버렸다. 과거의 영광을 되찾을 수 있을 것인가? 라고 물어도 해답은 나오지 않는다. 정석적인 기술과 콤보를 골고루 갖추고 있는 류를 선택해서 안정적인 플레이를 펼쳐 보자.

특수기 & 특수능력	
쇄골깨기	→+강P
선풍각	→+강K
에어리얼 게시기	앉아 강P
체인 콤보	약·중·강

필살기	
파동권(공중)	↓↘→+P
승룡권	→↓↘+P
용권 선풍각(공중)	↓↙←+K

하이퍼 콤보	
진공 파동권(공중)	↓↘→+PP
진공 용권 선풍각	↓↙←+KK
진·승룡권	→↓↘+PP

기술설명

파동권

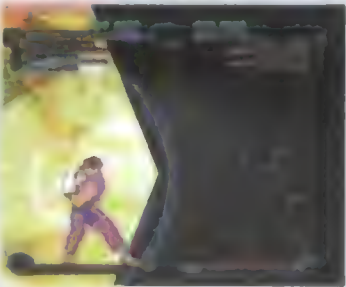
이젠 말하지 않아도 모두 아는 기술 파동권. 공중에서도 사용할 수 있기 때문에 남발하게 되지만 견제용으로 사용하다가 죽음(?)으로 가는 지름길이 될 수도 있다. 하지만 콤보를 넣을 땐 중간의 다리역할(?)을 해주는 고마운 기술이기도 하다. 웬만한 기본기에서 다 이어 지기 때문에 파동권에서 이어지는 다양한 하이퍼 콤보를 써볼 수 있다.

▲너무 익숙하다

용권 선풍각

용권 선풍각 역시 오래 전부터 유명한 기술이다. 파동권 계열의 기술을 피하는 성질이 있고 파워는 그저 그렇다. 에어리얼 콤보로 사용할 수 있지만 진공 파동권이 더 많은 데미지를 주기 때문에 자주 사용되진 않는다. 백 점프로 도망가면서 게이지를 채울 때 사용하거나 상대방에게 기습적으로 점프공격을 할 때 사용해 주자. 판정은 좋은 편이다.

진공 파동권

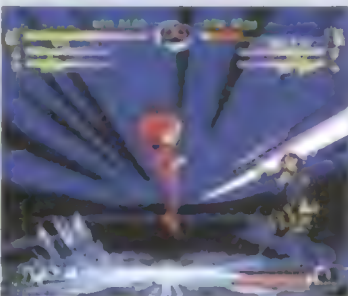
파동권의 강화판. 상대방의 파동권 계열 기술을 없애며 공격하는 관통형 기술이다. 지상 콤보의 마무리로 아주 좋고 에어리얼 레이브의 마무리로 사용하면 더욱 더 좋은 류의 주력기. 흠잡을 곳이 없으므로 더 이상의 설명을 필요 없다.

▲에네르기파?

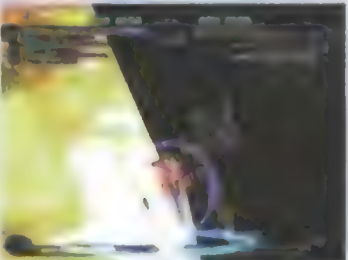
진공 용권 선풍각

난폭한 폼으로 상대방을 혼내주는 류의 진공 용권 선풍각! 이번에도 빨아들이는 성질이 있어서 약간 멀리 있는 상대도 끌려와서 맞게된다. 앉아 강킥으로 넘어뜨렸을 경우 상대가 낙법을 하지 않으면 진공 용권 선풍각이 콤보로 들어간다는 점도 알아두자. 히트시 버튼을 연타해야 상대의 데미지를 조금이라도 더 빼앗을 수 있다.

▲많이 보던 기술

▲빨아들인다

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
대공 공격 타입(α)	승룡권	승룡권	진공 파동권
슈팅 타입(β)	파동권	파동권	진공 파동권
이동 공격 타입(γ)	용권 선풍각	용권 선풍각	진공 용권 선풍각

진·승룡권

류 에게만 있는 오리지널 기술 진!! 승룡권!! 예전의 그 박력은 여전하다. 「스파3」때보다는 덜하지만 확실히 임팩트가 있는 기술. 가까이서 맞아야 2/3를 깎는 풀 파워를 맛볼 수 있고 기본기에서 캔슬하여 사용하거나 거리가 멀어서 빗맞은 상태의 진 승룡권은 약간의 파워밖에 맛 볼 수 없으니 욕심부리지 말고 크린 히트를 노리자. 게이지가 3칸 다는 만큼 대가가 확실한 하이퍼 콤보이다.

▲진승룡권!

▲작렬

추천 연속기

- 앉아 약K, 중K ⇨ 파동권 ⇨ 진공 파동권
- 앉아 약K강P(에어리얼) ⇨ 약P, 약K, 중P ⇨ 진공 파동권

▲도망가면서 이런 짓을…

▲간단하게 들어간다

질

바이오 하자드 시리즈로 유명한 '질 발렌타인'이 「마벨 VS캡콤 2」로 재등장했다!(기쁜 일이 아닐 수 없다!) 바하3의 섹시한 이미지에서 상큼한 이미지로 변신한 것도 멋지지만, 지금까지 싸워왔던 좀비나 타일런트 등의 적들을 이용해 공격한다는 것도 굉장하다. 목소리 때문에 "에이… 이건 아니지"라고 하는 분들이 있지만 그 이외의 것(?)으로 충분히 커버된다는 걸 왜 모를까… 주인공보다 질이 더 좋아!

특수기 & 특수능력	
에어리얼 게시기	앉아 강P
체인 콤보	약-중-강

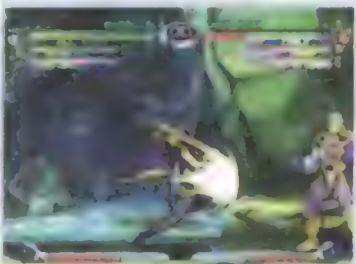
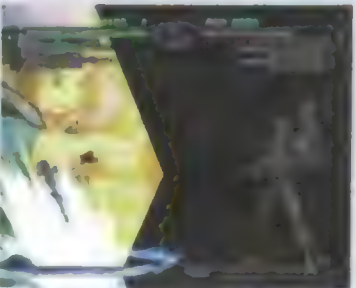
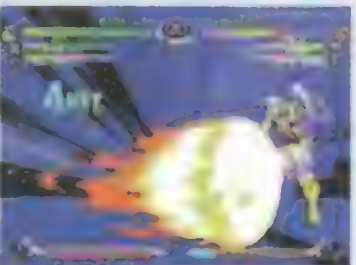
필살기	
근접전투 A(공중)	↓↘→+P(강펀치 Hold 가능)
그래네이드 펀치	→↓↘+P
용전사격	→↘↓↙←+P
긴급회피 A	↓↙←+K
긴급회피 B	←↙↓↘→+약K
긴급회피 C	←↙↓↘→+강K

하이퍼 콤보	
근접전투 A+(공중)	↓↘→+PP
CODE: T-002	↓↙←+KK
로켓 런처	↓↘→+KK

기술설명

근접전투, 근접전투 A+

가냘픈 몸으로 상대에게 온 힘을(?) 다해 숄더 태클을 한다. 앉아 강킥 등으로 상대를 쓰러뜨린 후 사용해도 콤보로 연결 할 수 있으며(낙법을 하면 맞지 않지만… 빠르기 때문에 쉽지 않다) 상대에게 가드 당해도 빈틈이 없으므로 남발해도 좋은 기술이다. 강으로 사용한 다음 버튼을 누르고 있으면 축적이 된다는 점도 알아두자. 근접전투 A+는 강화판인데 콤보로 사용하기 편리하고 데미지 또한 엄청나서 질의 싸움에 큰 도움을 준다!

▲받아줘!

▲근접전투 하이퍼 콤보!

▲불덩어리?!

긴급회피A

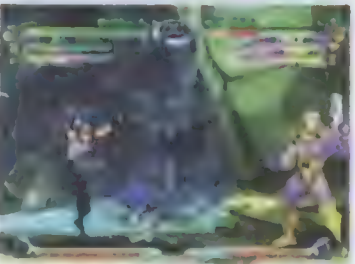
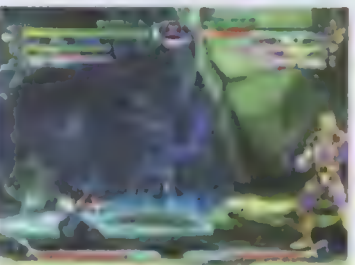
좀비를 소환한다. 나오는 것이 느리지만 일단 상대에게 좀비가 닿으면 상대를 잠시동안 붙잡는다. 잡기에 성공하면 후속타를 넣자.

긴급회피B

좀비견을 소환한다. 소환 도중 질이 공격을 받아도 좀비견이 공격해 주므로 꽤 쓸만한 기술이다. 기본기에서 캔슬해서 사용하는 것이 좋다.

긴급회피C

식인새(사실은 까마귀)를 소환한다. 공중으로 날아가므로 점프해 오는 상대를 견제하기 좋다.

▲좀비입니다

▲나는야 강아지

▲나는야 까마귀

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
체력회복 타입(α)	체력회복	긴급회피 C	로켓 런처
이동 공격 타입(β)	근접전투 A	근접전투 A	근접전투 A+
슈팅 타입(γ)	그래네이드 펀치(강)	그래네이드 펀치(강)	로켓 런처

용전사격

상대의 공격을 받아치며 날려 버리는 반격기다. 중단공격, 앉아 공격까지 전부 반격해 낸다. 큰 데미지는 주지 못하지만 하단까지 반격한다는 것은 완전 사기(?)나 다름없다. 게임의 특성상 이런 작은 데미지로 상대에게 큰 타격은 주지 못하지만 까다로운 기술임엔 틀림없으므로 적절하게 사용하자.

▲파라라~

CODE T-002

황당한 하이퍼 콤보. 질을 그렇게 괴롭히던 타일런트(바이오 하자드1에 등장했던)를 소환한다. 히트시키기는 매우 어렵지만 일단 성공하면 타일런트가 나와서 상대를 무참하게 날려버리고 질은 겁먹은 듯한 폼으로 뒤로 가서 죽은척(?)하는 광경을 볼 수 있는데 상당히 귀엽다(?). 타점이 너무 좁아서 콤보나 대공기로는 사용할 수 없고 그냥 재미있는 연출을 볼 수 있다는 걸로 만족하자.

▲나는야 귀여운 타일런트

로켓 런처

바이오 하자드에서 타일런트와 싸울 때 나오는 무기. 하지만 VS에선 그다지 좋은 편은 아니다. 데미지도 적고 발동이 느려서 시작할 때 반격 받기 십상이라 상대의 에너지를 갉아먹을 때 간간이 사용해주자. 근접전투 히트시 캔슬해서 사용하면 콤보로 들어가는데 크린 히트를 기대하는 건 무리다. 일단 3가지 하이퍼 콤보중 가장 만만하게 남발 할 수 있다는 것으로 만족하자.

▲받아랏!

추천 연속기

- 약K, 중K, 강P, ⇨ 근접전투 A+
- (에어리얼 게시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 근접전투 ⇨ 근접전투 A+

하야토

스타 글라디에이터의 주인공 하야토. 화려한 검기를 내뿜으며 상대를 슥슥 베어 나간다. 시원한 느낌의 칼질과 잡기 기술. 공중 콤보에 간단한 지상콤보… 이론적으로는 나무랄 데가 없는데 그다지 눈에 띄는 점을 찾을 수가 없다. 하지만 신캐릭터인데다가 멋있으니까 자주 고르게 될 것 같은 느낌…

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
자전	↓↘→+P
홍련(공중)	→↓↘+P
플라즈마콤보	←→+약P, 약P, 약P, 약P
	←→+약P, 약P, 강P, 강K, 약P, 약P
	←→+강P, 약P, 강P, 강P, 강P
	←→+강P, 약P, 강P, 약K, 강P
백호포	←→+PP

하이퍼 콤보	
나찰참	↓↘→+KK
원월	↓↘→+PP
플라즈마 필드(공중)	↓↙←+KK
이나참(LV 3)	약P 강P ← 약K 강K

기술설명

자전

앞으로 대시하며 상대를 베는 기술(2HIT 된다). 가드되면 반격당하지만 연속기로 사용하기에 좋다. 히트 시엔 후속타로 나찰참(↓↘→+KK)을 넣어주고 1HIT에서 캔슬하여 이나참을 콤보로 연결해도 좋은데 커맨드 입력이 힘들다는 단점이 있다. 하지만 이나참로 연결해 주는 콤보의 데미지가 가장 크다.

▲베어버린다

홍련

플라즈마 소드를 휘두르며 위로 솟아오르는 승룡권 계열의 기술이다. 지상에서보다는 공중에서 콤보로 연결하는데 유용하게 쓰일 것이다. 홍련에서 연계되는 콤보들을 익혀두자.

백호포

하야토 같은 공격형 캐릭터에게 웬 잡기 기술⑦. 상대를 공중으로 던지고 후속타를 넣는 방식이다. 홍련(강)이 쉽게 들어가고 플라즈마 필드도 넣을 수 있다. 사용하기는 어렵지만 매우 유용하므로 기회가 있다면 꼭 사용하자.

▲넌 잡인 거야

원월

앞으로 돌진하며 검을 휘두른다. 한번 히트되면 큰 데미지를 빼앗을 수 있지만 약간이라도 공중으로 떠서 맞게 된다면 크린 히트 할 수 없다. 기본기에서 캔슬해서 사용하자.

▲무자비하다

▲회오리와 함께

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
이동 공격 타입(α)	자전	자전	원월
대공 공격 타입(β)	홍련	홍련	나찰참
밸런스 타입(γ)	자전	홍련	나찰참

나찰참

장풍계열 기술을 뿜어내는 하이퍼 콤보. 콤보로 사용해도 좋고 가드시켜서 상대의 에너지를 깎아먹는 방법도 좋다. 하지만 상대를 구석으로 몰아놓고 사용한다면 히트되다 말고 화면 저편⑦으로 날아가 버리니 빈틈이 매우 커진다.

▲솟아라 불기둥?

플라즈마 필드

큰 보호막으로 하야토의 몸을 감싼다. 상대에게 히트시키면 몸이 빛나며, 화면 아래쪽에 게이지가 생긴다. 게이지가 떨어질 동안 하이퍼 콤보를 몇 번이고 사용 할 수 있다.

▲으라!

이나참

순옥살과 비슷한 난무 기술. 엄청난 데미지를 빼앗을 수 있지만 가드가 된다는 점이 안타깝다. 콤보로 연결해서 확실하게 히트시킨다면 일발 역전이 가능한 기술이다.

▲마무리닷!

추천 연속기

- ←→+약P, 약P, 강P, 강K, 약P ⇨ 앞 이동 ⇨ 앉아 약P, 강P ⇨ 약P, 약K, 중P, ⇨ 홍련(강)
- 약K, 중K, 강K(2HIT) ⇨ 이나참 or 원월
- (구석 전용) (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P홍련(약) ⇨ 플라즈마 필드 ⇨ 앉아 약P, 강P ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 홍련(강)

케이블

사이클롭스의 아들이라는 설정으로 난데없이 미래에서 나타난 케이블. 기본기가 원거리 공격인 총 난사에다가 파워 또한 무지막지해서 역시 주인공답게 강하군! 이란 말이 절로 나온다. 날카로운 외모에 믿음직한 포즈로 서서 미래적인 냄새가 풍겨지는 필살기들을 토해 내는데 몇 가지 기술은 너무 좋고 쓸모 없는 건 영원히 쓸모 없다. 무서운 녀석이다.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	중P, ↘+강P
체인 콤보	약-중-강

필살기	
바이퍼빔(공중)	↓↘→+P
시미터	→↓↘+P
일렉 트랩(공중)	↓↙←+K
사이 차지	→↘↓↙←+P

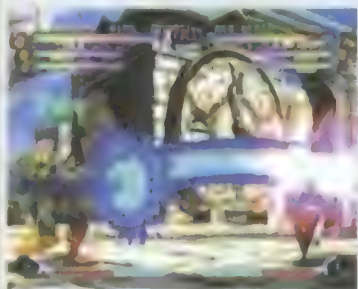
크랙 다운	↓↘→+K

하이퍼 콤보	
하이퍼 바이퍼빔(공중)	↓↘→+PP
타임 플립	↓↘→+KK

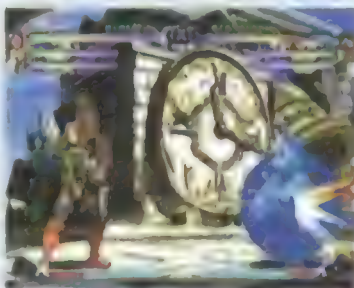
기술 설명

바이퍼빔

사이클롭스의 그것!(?)과 비슷하지만 케이블은 거대한 총으로 빔을 발사한다. 상당히 빠르고 류의 파동권같은 장풍계열 기술을 뚫고 지나가기 때문에 상당히 강한 기술. 히트수가 4~8HIT정도라서 상대에게 맞는 걸 확인한 다음 하이퍼 바이퍼빔으로 연결하기 쉽다는 것도 큰 장점이다. 상대가 일단 바이퍼빔을 가드하면 케이블에게도 빈틈이 없어서 적절하게 남발해도 좋다.

▲발사

▲방향도 바꿀 수 있다

일렉 트랩

위쪽으로 폭탄과 비슷한 걸 던지는데 그 파장에 닿거나 폭탄에 맞으면 잠시동안 마비가 된다. 이때 후속타를 넣을 수 있지만 마비시간이 매우 짧고 기술 자체를 히트시키기가 어렵다는 점 때문에 그다지 좋은 기술은 아니다. 히트시엔 발동이 빠른 공중 하이퍼 바이퍼같은 것을 넣어주자. (근거리 히트시엔 기본기 콤보로 연결할 것)

▲마비

하이퍼 바이퍼

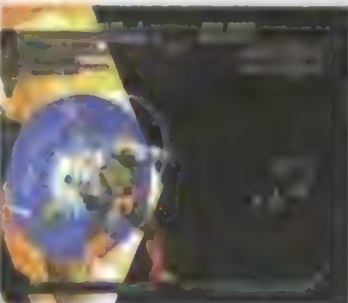
바이퍼 빔의 초! 강화판. 엄청난 데미지와 히트수를 자랑하는 케이블의 대표적인 하이퍼 콤보다. 하지만 이 기술의 황당함은 공중에서 사용할 때 진가를 발휘한다. 지상에서 사용하는 것 보다 훨씬 빠르고 게이지만 있다면 무한으로 연결시킬 수 있다. 거의 사기 기술이라 불릴 정도로 강한데다가 파워도 엄청나다. 발사 후에 방향키에 따라 나가는 방향이 다르고 공중으로 올라가면서 바로 사용하려면 ↓↘→↗로 입력하자.

▲슈웅

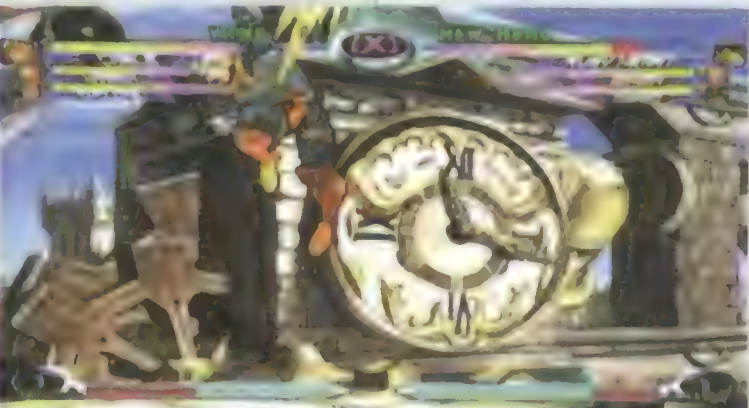
▲이것이다

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	바이퍼빔	바이퍼빔	하이퍼 바이퍼
대공 공격 타입(β)	시미터	시미터	하이퍼 바이퍼
변칙 공격 타입(γ)	일렉트랩(약)	크랙다운(강)	하이퍼 바이퍼

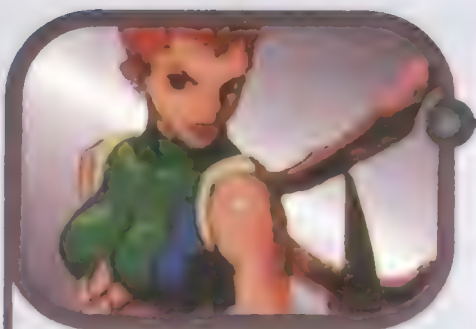
타임플립

약간 괴상한 하이퍼 콤보. 케이블이 한 마리(?) 또 나온다. 일단 튀어나온 분신은 정해진 패턴 대로 공격하며 그 사이에 진짜 케이블이 움직이는 것이 가능하다. 상황을 잘 포착하여 상대방의 뒤쪽으로 넘어간 다음 공격하면, 반대쪽에선 분신 케이블이 공격하기 때문에 추천 연속기의 2번째 콤보를 연속해서 사용한다면 엄청난 데미지와 히트수가 나온다.

▲두 명으로 슉슉~

추천 연속기

- 앉아 약K, 중K ⇨ 강P, 강P, 강P, 강P ⇨ 바이퍼빔 ⇨ 하이퍼 바이퍼
- 약K, 중K, 강P, 강P, 강P, 강P ⇨ 시미터(약) ⇨(공중)하이퍼 바이퍼 ⇨(공중)하이퍼 바이퍼

연속기 어드바이스

2번째 나열된 콤보에 대해 알아둘 점들이 있다. 우선 약중강 기본기 연계에서 강P를 4번하고 후속 콤보를 연결하기가 힘들다면 그냥 강K로 마무리해도 된다. 그리고 그 다음 공격인 시미터는 상대에게 히트시키려고 하는 게 아니라 공중으로 올라가려고 하는 것이므로 원래 안맞는 게 정상. 첫 번째 하이퍼 바이퍼는 시미터로 올라간 상태에서 공중에서 사용한 후 방향키를 아래로 하고 버튼을 연타하자. 기술이 끝나고 착지한 다음 바로 한번 더 발사해야 하는데 ↓↘→↗로 방향키를 조종하고 약P+강P를 누르면(공중) 하이퍼 바이퍼가 바로 나가므로 참고하고 히트시 방향키를 위로하고 버튼을 연타하자. 마지막 하이퍼 바이퍼를 연결하는 타이밍이 가장 힘든 부분이다.

▲히트되지 않아도 연습할 수 있다

멜로우

「마벨 VS캡콤 2」에서 새로 데뷔한 캐릭터(?)로 정말 낯설다. 여자캐릭터면 우와 예쁘다!로 주목이라도 받아야 하는데 그것도 아니다. boyish? 그것도 아니다. 말 그대로 삭막하게 생긴 소녀(?)인데 상당히 빠르게 생겼으면서도 그렇지도 않다. 하지만 기본적인 콤보나 기본기 등이 착실해서 중간이상은 가는 녀석인데도 왠지 고르지 않게 되는 이유는 뭘까…

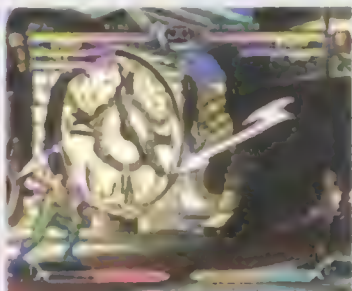
특수기 & 특수능력	
삼각점프	화면 구석에서 점프중 →
2단 점프	점프중 ↑
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K
에어리얼 개시기	앉아 강P

필살기	
본메랑(공중)	↓↘→ + P
타워링 스파인	→↓↘ + P
리코쉐 슬러시	↓↙← + K
라이드&슬러시(공중)	→↘↓↙← + P

하이퍼 콤보	
본 바스트(공중)	↓↙← + PP
스팅거 본즈	↓↘→ + PP

기술설명

본메랑

부메랑(?) 같은 것을 앞쪽이랑 대각선 위쪽으로 던지는데 나가는 동안 타점이 없다. 하지만 잠시동안 마지막 지점에서 머물러 있는데 이때 공격타점이 있어서 본메랑을 깔아두는 방식으로 던져놓고 대시 기본기로 밀어 부치는 방법을 사용하자. 견제용으로는 좋지 않은 기술이지만 상대방을 묶어두는데는 편리하다.

▲거기 있어

타워링 스파인

멜로우의 가날픈(?) 등짝에서 뼈 같은 것이 솟아오른다. 지상에 있는 적에겐 히트시키기 힘들고 대공기로 사용하자. 앞쪽에서 날아오는 상대방에겐 맞추기 힘들겠지만 뒤로 넘어온다거나 슈퍼 점프를 대처하는데는 유용하게 쓰인다. 파워는 좋아서 일단 히트시키면 쏠쏠한 데미지가 맘에 든다.

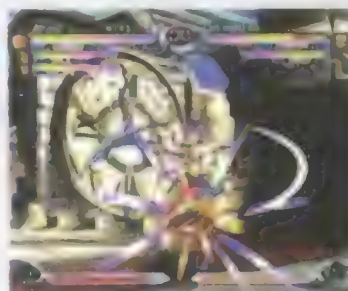
▲우지직

본 바스트

상당히 깔끔한(?) 하이퍼 콤보. 뼈 조각(?)들이 무수히 날아가서 상대방에게 꽂혀 버린다. 유도탄과 비슷한 성질이어서 일단 히트되면 모조리 상대에게 달라붙는데 공중 콤보용으로 유용하게 쓰이는 기술이다. 데미지량은 그다지 별볼일 없지만 확실한 기술이라는 점이 맘에 들고 손쉽게 사용할 수 있다는 점도 본 바스트의 장점이다.

▲발사!

라이드 슬러시

살짝 점프하는 듯한 모션으로 상대에게 달라붙어서 공격하는 기술이다. 일단 가드가 되지 않는다는 점은 좋지만 발동이 너무 느려서 실전에 큰 도움을 주긴 힘들다. 대공기를 피할만한 각도에서 거리를 조절한 다음 사용한다고 해도 성공하기 힘든 건 마찬가지. 그냥 공중 콤보를 넣다가 미스가 나면 라이드 슬러시를 사용해서 안심하고 있는 상대의 허를 찌르는 정도.

▲알켰다?

스팅거 본즈

으악! 멜로우의 기술 중에 가장 박력있는 기술이다. 우지직 하는 소리와 함께 뼈(?)들이 상대방을 향해 길게 뻗어 그대로 꽂혀 버린다. 기본기에서 연결해서 콤보로 사용할 때가 가장 확실하고 데미지도 커서 상대방의 기를 꺾어 버리기에 아주 좋다. 하지만 단독으로 사용할 때는 스팅거 본즈가 나오는걸 보고 가드하면 막힐 정도로 느리므로 가드 당하기 쉽다.

▲직격!

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	본메랑(강)	본메랑(강)	본 바스트
대공 타입(β)	타워링스파인	타워링스파인	본 바스트
이동 공격 타입(γ)	리코쉐슬러시	리코쉐슬러시	스팅거 본즈

추천 연속기

- 약K, 중P, 중K, 강P ⇒ 스팅거 본즈
- (에어리얼 개시) ⇒ 약P, 약K, 중P, 중K ⇒ 본 바스트

▲산산이 부서지는 뼈들이여

▲뼈 인간?

▲아… 얼마나 터프한가

Dreamcast

POWER 공략왕!

사이클롭스

VS시리즈에 등장할 때마다 넌 반칙이야! 왜 나왔어! "이기고 싶어, 넘 고를 꺼야, 오예예" 의 주인공인 사이클롭스가 또 다시 악명을(?) 떨치기 위해 나타났다. 하지만 모두의 기대에 힘입어 기술들이 조금씩 약화되었고 그의 아들이라 불리는 케이블까지 나타나서 이제 사이클롭스의 시대는 갔음을 눈빛(?)으로 말하고 있다. 하지만 중간이상은 갈 것 같은 무서운 녀석임에는 아직도 변함없는 듯…

특수기 & 특수능력	
2단 점프	점프중 ↑
에어리얼 게시기	중P, ↘+강P, ↘+강K
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강

필살기	
옵틱 블래스트(공중)	↓↘→+P
라이징 어퍼컷	→↓↘+P
사이클론 킥	↓↙←+K
옵틱 스위프	→↘↓+P
런닝 넥브레이커 드롭	←(Hold)→+K
래피드 펀치	←(Hold)→+P 후 P or K 연타

하이퍼 콤보	
메가 옵틱 블래스트	↓↘→+PP
슈퍼 옵틱 블래스트	↓↘→+KK

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	옵틱 블래스트(약)	옵틱 블래스트(약)	메가 옵틱 블래스트
대공 공격 타입(β)	라이징 어퍼컷	라이징 어퍼컷	메가 옵틱 블래스트
이동 공격 타입(γ)	사이클론 킥	사이클론 킥	메가 옵틱 블래스트

기술설명

옵틱블래스트

사이클롭스의 악마같던 기술이 약화되어 돌아 왔다. 발동도 약간 느려지고 지속시간도 줄어 서 그나마 공평(?)해졌지만 여전히 상대방을 묶어 두기 좋고 장풍계열 기술도 무시하고 공격한다. 예전처럼 남발하가는 힘들어 졌어도 긴 리치를 이용하므로 사이클롭스의 주력기술로 써 충분한 역할을 한다.

▲폐용

라이징 어퍼컷

사이클롭스 버전 승룡권(?). 승룡권 포즈로 올라가면서 강펀치를 누르면 나가는 빔(?)도 함께 발사된다. 미래 지향적인 기술(?)이지만 대공기의 비중이 크지 않은 게임이므로 그다지 사용할 곳은 없다. 하지만 슈퍼점프나 점프한 다음 뒤로 넘어오는 상대에게는 쓸만하다.

▲광선과 함께…

사이클론 킥

웅큼한(?) 포즈로 상대방에게 2번 발차기를 하는 콤보용 기술. 상당히 쓸만하다. 지상에서 기본기 콤보 연계 후에 사이클론 킥으로 연결하고 하이퍼 콤보로 이어주는 방식이 좋기 때문에 이 기술을 많이 애용하게 된다. 2번 차는 동안 후속타인 하이퍼 콤보를 입력하기도 쉬워서 콤보 넣는데 익숙치 않은 플레이어도 충분히 소화할 수 있다. 데미지도 괜찮은 편

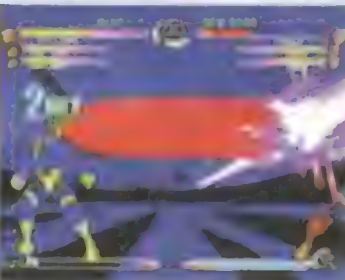
▲이전에 캔슬하자

메가 옵틱 블래스트

거대한 옵틱 블래스트가 화면을 누빈다. 범위도 넓고 공중에서도 나가지만 상대에게 적중시키기가 상당히 힘들기 때문에 쓸데없이 상대가 기술을 헛치거나 점프공격 해오는 것을 타이밍을 노려 사용하는 수밖에 없다. 상대의 데미지를 깍아 먹을 때, 다른 파트너가 이미 콤보를 적중시켰을 때, 딜레이드 하이퍼 콤보로 사용해 주는 것이 그나마 확실한 효과를 볼 수 있다.

▲거대한 빔

슈퍼 옵틱 블래스트

노멀(?) 옵틱블래스트 보다 약간 굵게 나가는데 방향키를 조종하는 데로 움직인다. 상당히 지속시간이 짧아져서 예전처럼 큰 효과는 못 보지만 콤보로 사용하기엔 좋은 기술이다. 에어리얼 콤보를 발동하는 중P후에 쏜 다음 방향키를 위로 올리면 간단히 맞출 수 있지만 데미지 량은 기본 공중콤보 보다 적다는 것이 단점이다. (홀쩍)

▲약간 굵다

추천 연속기

- 약P, 중P(에어리얼) ⇨ 슈퍼 옵틱 블래스트(방향키 ↑)
- 약K, 중K, 강K ⇨ 사이클론 킥(1HIT에서 캔슬) ⇨ 메가 옵틱 블래스트 or 슈퍼 옵틱 블래스트

▲강펀치?

▲엉덩이 공격

▲어디든지 맞춘다

스파이더맨

우리들의 영웅 스파이더맨이 돌아왔다. 아 기쁘다. 정말로… 사실은 거짓말이란걸 눈치 채신 분들도 있겠지만 예전과 다른 느낌이다. 스파이더맨이 강해서 모두에게 인기 있었던 시절은 있긴 있었던 것 같은데. 기술들이 상당히 난잡하고 뭔가 확실하고 딱부러지게 주장할게 없는 것 같다. 하지만 뭐 언젠가 동전을 넣고 하면 거미남자도 강하게 될 날이 오긴 오겠지.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 게시기	중P, ↘+강P, 강K(상대 공중일 때)
[illegible]	약 · 중 · 강

필살기	
웹 볼(공중)	↓↘→ + P
스파이더 스팅	→↓↘ + P
웹 드로우	→↘↓↙← + P
웹 스윙	↓↙← + K

하이퍼 콤보	
맥시멈 스파이더	↓↘→ + PP
얼티밋 웹 드로우	↓↙← + PP
크롤러 어설트	↓↘→ + KK

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
공격 보조 타입(α)	웹 볼(강)	웹 볼(강)	크롤러 어설트
이동 공격 타입(β)	웹 스윙	웹 스윙	크롤러 어설트
대공 공격 타입(γ)	스파이더 스팅	스파이더 스팅	크롤러 어설트

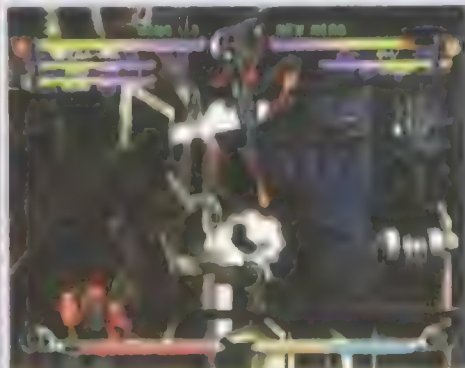
기술설명

[illegible]

스파이더맨의 특유의 끈적끈적한 물체를 던진다. 원거리에 있는 적을 견제하거나 할 때 사용하자. 느리고 파워도 약하기 때문에 콤보로 연결하기엔 다소 무리가 있다.

▲널 사로잡았어

스파이더 스팅

스파이더맨 버전 승룡권! 상당히 호쾌한 포즈로 공격하는데 대공기 정도로 밖에 쓸모가 없다. 히트시 사용한 버튼을 한번 더 누르면 한번 더 공격한다. 그다지 실용적인 기술은 아니지만 2HIT라는 점으로 만족하자.

▲승룡… 아니 스파이더 스팅

웹스윙

어디선가 나타나는 줄을 잡고 역포물선(?)을 그리며 두발로 상대를 찬다. 상당히 껄끄러운 기술인데 기습적인 공격을 해야할 때 틈틈이 사용하면 좋지만 그다지 승부에 큰 도움을 주진 않으므로 상대에게 짜증을 유발시키려 한다면 간간이 사용해 주자.

◀줄타기

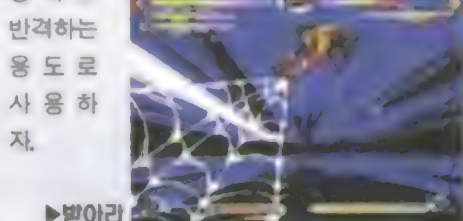
맥시멈 스파이더

스파이더맨의 거친 하이퍼 콤보다. 벽쪽으로 붙었다가 순간적으로 상대방에게 날아가서 난무공격을 하는데 별로 멋도 없고 데미지도 그다지 기대 할 만큼은 아니다. 상당히 애매한 기술.

▲달려든다

얼티밋 웹드로우

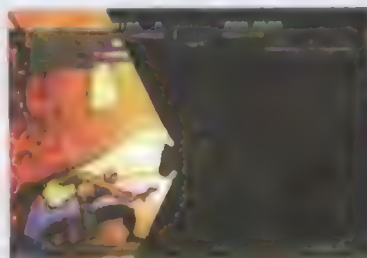
도망가고 싶어? 스파이더맨이 뒤쪽으로 살짝 점프한 다음 하이퍼 콤보를 발동한다. 거미줄을 화면에 쫙 뿌리는데 상대에게 히트되면 빙빙 돌린 후 땅에다가 곤두박질 쳐버린다. 상대의 점프공격이나 돌진 스타일의 공격을 예상하고 반격하는 용도로 사용하자.

▶받아라

크롤러 어설트

그나마 쓸만한 기술이다. 앞으로 거세게 돌진하여 상대방을 무참히 구타한다. 하지만 기본기에서 캔슬해도 콤보로 들어가지 않고 슈퍼 아머가 있는 캐릭터에겐 히트해도 때리는 도중 반격 당한다. 명심하다.

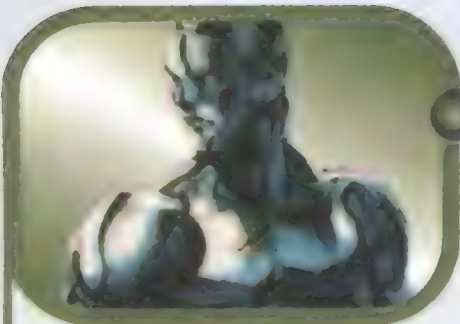
▶계속 때린다

추천 연속기

- 앉아 약P, 중P, 강K ⇨ 크롤러 어설트 (다운회피 가능)
- 앉아 약K, 중K ⇨ 강K(에어리얼) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 웹볼

◀공포의 가면

▼넌 내꺼야

아이스 맨

아이스빔! 아이스빔! 아이스빔! 계속 아이스빔을 외치던 과거… 하지만 이번에도 여전하다. 아이스빔밖에 할 줄 모르고 아이스빔 밖에 없지 않느냐. 그리고 아이스빔이 여전히 좋은데 다른걸 하라니 그건 겉멋일 뿐이로다. 자 남들의 눈길을 받아들이지 말고 열심히, 그리고 신나게 아이스 빔이나 함께 외쳐 보자구!

특수기 & 특수능력

에어리얼 게시기	앉아 강K
체인 콤보	약 - 중 - 강
얼음 던지기(?)	(공중에서) ↓ + 강P

필살기

아이스 빔(공중)	↓↘→ + P
아이스 아바란치(공중)	↓↘→ + K
아이스 피스트	↓↙← + P

하이퍼 콤보

아크틱 어택(공중)	↓↘→ + PP

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	아이스 빔(약)	아이스 빔(약)	아크틱 어택
변속공격 타입(β)	아이스 아바란치	아이스 아바란치	아크틱 어택
밸런스 타입(γ)	아이스 빔(약)	아이스 아바란치	아크틱 어택

기술설명

아이스 빔

아이스맨의 악명을 떨치게 했던 기술 아이스 빔! 여전히 좋다. 보통 장풍계열의 기술을 뚫고 지나가서 상대방에게 히트시키기 일수고 빈틈도 거의 없어서 남발해도 좋은 기술이다. 공중에서도 사용가능하기 때문에 뒤로 점프하며 아이스빔을 계속 사용해도 눈을 빤히 보면서도 상대방은 어찌 할 수가 없다. 하지만 여러 차례 반복하다간 점프 공격을 맞을 거란건 기본적인 것.

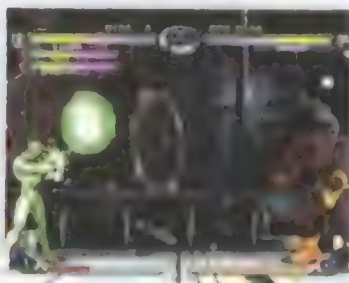
▲레이저?

아이스 아바란치

아이스맨의 장난기(?)가 다시 발동한다. 난데없이 화창한 날에 공중에서 눈덩이를 만들어서 상대에게 던지는 기술. 예전부터 있던 것으로 판정 범위가 넓어서 견제로 사용하기 좋은 기술이다. 원거리 단발기인 만큼 틈틈이 사용해서 귀찮게 만드는 용도로 큰 효과를 발휘하는 필살기.

▲선물이야

아이스 피스트

아이스 맨을 파워업시키는 필살기이다. 일단 사용하면 손에 거추장스러운(?) 눈덩어리를 달고 다니는데 손으로 사용하는 공격력이 올라간다. 3번 사용하면 기술의 효과를 다해서 눈 덩어리가 사라지지만 파워가 상당히 올라가므로 작은 공격으로도 큰 소득을 바랄 수 있다. 그리고 눈덩이를 들고 있기만 해도 손 공격에 대한 힘이 세졌다는 걸 보여주고 있는데 폼이 나는 것 같지 않은가?!

◀파워업

아크틱 어택

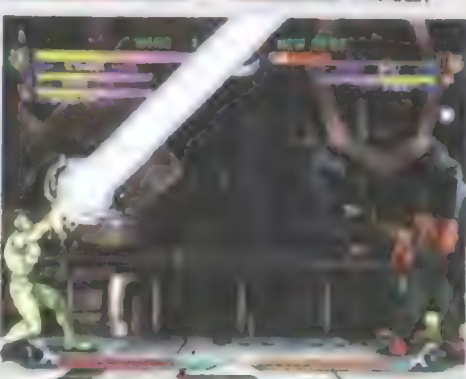
불쌍한 아이스맨의 하나뿐인 하이퍼 콤보다. 수많은 눈덩이를 온 몸으로 발사하는데 파워도 그리 세지 않고 범위도 넓기만 하지 짧다. 하지만 이것 밖에 없으므로 사용하긴 해야 하는데 상대방의 에너지를 없애거나 구석에 몰아놓고 상대가 점프공격을 하는 타이밍에 맞춰서 사용하면 넓은 범위를 이용해 그럭저럭 쓸만하다. 화려하지 않다는 것도 불만족스러운 점.

▲눈내리는 밤

추천 연속기

- 약P, 중P, 강K ⇨ 아이스빔(강)
- 약P, 강P ⇨ 아크틱 어택
- 아이스 아바란치 ⇨ 아크틱 어택
- (구석 전용) 기본잡기 ⇨ 강P ⇨ 아크틱 어택

▲시작이다!

◀아래로!

▲위로!

가일

스파 시리즈에서는 악마 같았던 가일이지만 여기서는 민간인(?)일 뿐이다. 좋은 것까 나쁜 것까 기본적인건 웬만큼 갖추고 있지만 뭔가 어딘가가 허전하다. 소닉 붐과 서머솔트 킥만 가지고 있으면 좋을 줄 알았는데. 일발 역전이 가능한 뭔가가 필요해. 나를 슈마고라스처럼 만들어 줘.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
소닉 붐	←(Hold) →+P
서머솔트 킥(공중)	↓(Hold) ↑+K

하이퍼 콤보	
소닉 허리케인	↓↘→+PP
서머솔트 스트라이크	↓↙←+KK
크로스파이어 어설트	(공중에서) ↓↘→+KK

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
대공 공격 타입(α)	서머솔트 킥	서머솔트 킥	서머솔트 스트라이크
슈팅 타입(β)	소닉 붐	소닉 붐	소닉 허리케인
밸런스 타입(γ)	소닉 붐	서머솔트 킥	소닉 허리케인

기술설명

서머솔트킥

가일의 전매 특허(?) 기술인 서머솔트 킥! 장풍처럼 파동이 위로 발사되는 우스꽝스러운 포즈로 바뀌었지만 가일의 기술임에는 틀림없다. 공중 가드 때문에 대공기로써의 역할을 다 해낼 수 없다는 것이 안타깝지만 공중에서도 쉽게 나가기 때문에 에어리얼 콤보로 사용하기엔 안성맞춤이다. 판정은 엄청나게 좋기 때문에 상대와 접전중 흐름을 끊어주기에 좋은 기술이다.

▲위에 날아가는 건 뭐냐

소닉 허리케인

「스파제로3」에 있던 그 기술이다. 소닉붐을 발사하는 포즈로 시작해서 가일 주변에 커다란 소닉붐(?)을 만들어 낸다. 류의 진공 용권 선풍각처럼 타점이 아주 낮아서 다운되어 있는 상대에게 피해를 줄 수 있다. 넓은 범위와 좋은 우선권을 이용해서 상대의 기술을 원거리에서 무시하고 쳐내는데 쓸만하고 콤보로 사용해도 좋은 기술이다.

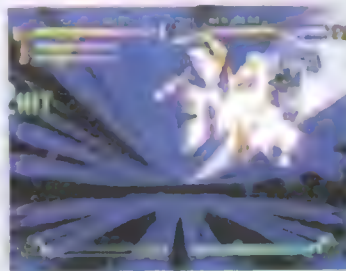
◀허리케인이란다…

서머솔트 스트라이크

서머솔트 킥의 강화판. 예전부터 가지고 있던 기술이지만 이 기술 역시 파동이 위로 발사되어 모션이 좀 재미있다. 공격 범위가 의외로 좁아서 상대에게 히트시키기 힘든 대신 앉아 기본기에서 캔슬하여 콤보로 사용한다면 큰 데미지를 줄 수 있다는 점으로 만족하자. 발동은 빠르기 때문에 상대와의 접근전에서 허를 찔러 사용한다면 공격의 흐름을 끊는데 중요한 역할을 할 것이다.

◀재밌지?

크로스파이어 어설트

가일에게 난무계열의 하이퍼 콤보가 새롭게 등장했다! 공중에서만 사용 가능한 점이 아쉽지만 하이퍼 콤보중 활용도가 제일 높을 것이다. 에어리얼 콤보로 사용할 때 확정적으로 들어가고 간편하게 들어가므로 이 기술을 주력으로 삼아 게임을 이끌어 나가는 것도 좋은 방법이다. 하지만 우선권이 나쁘고 판정이 좋지 않기 때문에 단독으로 사용해봤자 상대의 공중기술에 무참히 제어 당한다는 점도 알아두자.

◀받아랏

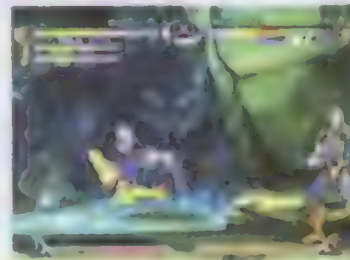
캐릭터의 특징

필살기의 수도 적은데다가 에어리얼 콤보로 연결하려고 해도 앉아 강펀치의 연결 범위가 짧아서 참 애매한 상황을 자주 보게 된다. 가일의 주력기(?)였던 앉아 중킥도 없기 때문에 견제하기도 힘들고 대공기 조차 확실한 게 아니어서 어떻게 플레이를 해나가야 할지 막막하다는 걸 느끼게 된다. 하지만 일단 콤보를 때리다 보면 확실히 들어가는 게 있어서 괜찮긴 한데 배놈이나 슈마고라스 같은 것과 대결하다 보면 한계를 느끼게 될지도 모른다.

추천 연속기

- 앉아 약K, 중K, 강K ⇨ 소닉 허리케인(상대 낙법시 안맞음)
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P ⇨ 크로스파이어 어설트
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, ↑+강P, 강K, 강K

◀자… 준비

▲악다리?

◀추억의 수도치기

캡틴아메리카

우리들의 미국대장(?)이 돌아 오셨다. 이젠 더 이상 영웅이 아니고 단순하게 방패를 든 가면맨일 뿐인가? 우렁찬 목소리로 터프함을 과시하며 상대에게 달려들지만 언제나 돌아오는 건 패배의 눈물과 쓰라린 공중 콤보뿐. 56명의 캐릭터중 미국대장(?)을 골라줄 사람은 과연 누구인가. 다시 한번 영웅으로 만들어 줄 사람은 대체 누구인가.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

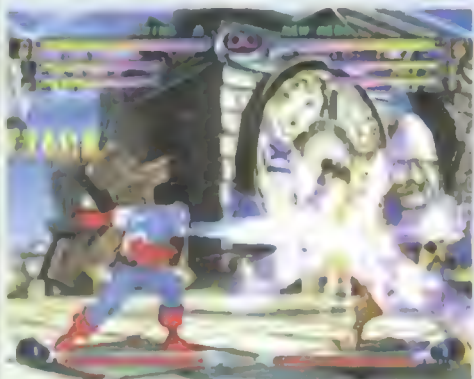
필살기	
실드 슬래시(공중)	↓↘→ + P
스타즈&스트라이프	→↓↘ + P
차징스타	↓↘→ + K

하이퍼 콤보	
파이널 저스티스	↓↘→ + PP
하이퍼 스타즈&스트라이프	→↓↘ + PP
하이퍼 차징스타	↓↘→ + KK

기술설명

실드 슬래시

캡틴아메리카의 원거리용 공격. 방패를 던지는데 장풍계열 기술 대응으로 사용가능 하다. 그냥 간단한 견제용일 뿐인데 방패가 없을 때에는 사용할 수 없다. 없는 것 보단 낳으므로 상대가 기본기 연타를 가드했을 경우 마무리로 사용하고 도망가자.

▲방패맛!

스타즈&스트라이프

류나 켄 등의 그것(?)과 같은 기술이다. 위쪽으로 방패와 함께 솟아오르는데 대공기로 사용하는 용도나 상대의 기술을 끊어버리는 역할을 해준다. 하지만 날카롭게 공격한다기 보다는 그냥 무대뽀로 밀어치는 거 같아서 타 캐릭터의 승룡권 계통 기술과는 달리 무식(?)해 보인다.

▲승룡!… 아니 스타즈

차징스타

차징스타! 라고 외치며 상대에게 무대뽀(?)로 돌진한다. 큰 방어막 같은 것이 몸을 감싸는데 이것 때문인지 장풍계열 기술들을 소멸시키며 공격한다. 상당히 프렛샤가 있는데 가드 당하면 빈틈이 커서 각종 콤보를 얻어맞게 되므로 조심해서 사용하자. 어시스트로 불러서 사용하는 게 가장 실용적이다.

▲온몸으로…

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	실드 슬래시(약)	실드 슬래시(약)	하이퍼 차징스타
대공 공격 타입(β)	스타즈&스트라이프	스타즈&스트라이프	하이퍼 스타즈&스트라이프
돌진공격 타입(γ)	차징스타	차징스타	하이퍼 차징스타

파이널 저스티스

점잖지 못하지만 상대에게 달려들어 온갖 폭력을 휘두르며 심판을 하는, 정의라는 이름의(?) 난무형 기술이다. 난무형 기술인 만큼 일단 성공하면 데미지는 확실하므로 안정적인 기술이다. 하지만 실패하면 그만큼 대가는 각오할 것.

▲나는 심판한다 너를

하이퍼 스타즈&스트라이프

스타즈&스트라이프의 강화판. 마치 켄의 승룡열파를 모방한 듯하다. 스타즈&스트라이프를 연속으로 3번 하는데 데미지는 그리 세지 않지만 일단 한번 히트하면 모두 풀린히트 된다. 기본기 콤보에서 연속해서 사용하자.

◀승룡열… 아니, 하이퍼

하이퍼 차징스타

간단히 말해서 차징스타의 강화판 기술이다. 하지만 하이퍼 콤보인 만큼 엄청난 프렛샤로 상대방을 압도해 버리는데… 이 기술 역시 장풍계열 기술을 무시하고 공격한다는 점을 알아 두자. 상대방이 헛점을 보이는 행동을 할 경우 하이퍼 차징스타로 밀어버리는 방법도 좋다.

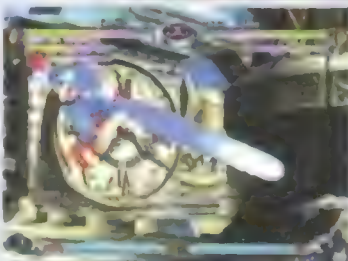
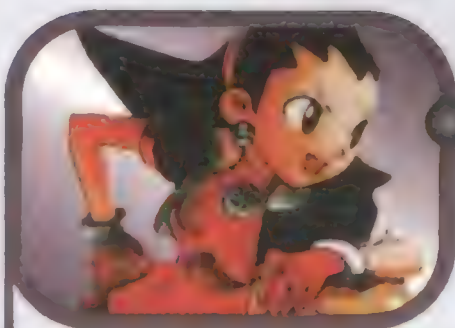
▲두배의 몸으로

추천 연속기

- 약K, 중K, 강K ⇨ 하이퍼 스타즈&스트라이프
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P

▶마무리다

◀공중에서도 방패질

트론

록맨 대쉬에서 데뷔한 트론이 귀여운(?), 사실 공포스러운 모습으로 재등장했다. 엄청난 파워스타일의 기술들로 상대를 유린하고 코믹한 기술로 다시 웃게 해주는 이상한 녀석이다. 상당히 공격들이 파워풀하고 때릴 때의 느낌도 좋아서 애착이 가지만 실속있는 필살기가 몇 안되서 실망하기도 한다. 휴, 하지만 넌 멋진 놈이야, 트론.

특수기 & 특수능력	
공중 대시	(공중에서) →→ or PP
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

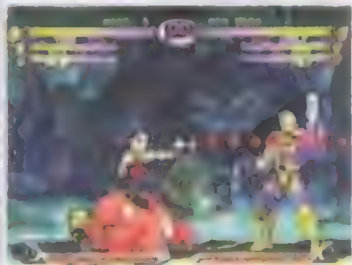
필살기	
지휘탄	↓↘→ + P
꼬봉 런처	→↓↘ + P
본 스트라이크(공중)	↓↘→ + K

하이퍼 콤보	
킹 꼬봉	↓↙← + PP
점심식사 러시	↓↘→ + PP

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
잡기방호 타입(α)	기본잡기	본 스트라이크	점심식사 러시
대공 공격 타입(β)	중K	중K	킹 꼬봉
유형 타입(γ)	앉아 중P	앉아 중P	킹 꼬봉

기술설명

지휘탄

빨간색 표적(?)을 발사해서 상대방을 지휘하는 필살기! 일단 히트되면 상대방의 움직임이 마비된다. 이때 대시해서 기본기 콤보 등으로 상대를 공격할 수 있지만 지휘탄 자체를 히트 시킨다는 게 너무 어렵다. 한마디로 실용적이지 못한 기술. 하지만 성공하면 큰 데미지를 빼앗을 수 있다.

◀넌 표적이야

꼬봉 런처

귀염둥이(?) 트론의 부하들이 활약하는 필살기. 꼬봉들이 프로펠라를 달고 튀어 나와서 상대방을 귀찮게 하는 모양의 기술이다. 일단 이 기술을 사용하고 트론이 움직일 수 있기 때문에 상대를 묶어두고 공격하는 스타일을 보여준다. 하지만 적은 데미지와 범위가 그다지 넓지 않아서 실용성은 떨어지지만 잘 사용하면 부담을 주기엔 충분하다. 있으면 좋고 없으면 없는 데로 상관없는 기술.

▲부탁해

본 스트라이크

으아아 제일 박력있는 기술이다! 트론의 기계에서 드릴 같은 것이 튀어나와서 앞으로 돌진하며 상대를 갈아버린다(?). 히트수도 올라가서 상당히 기분도 좋고 타격 느낌도 최고다! 기본기에서 자연스럽게 콤보로 들어가고 공중 콤보에서도 큰 활약을 보여주는 만큼 데미지도 확실하다. 트론의 주력기술이지만 가드 당하면 상대에게 공중 콤보를 흠씬 맞게 되므로 조심해서 사용하자.

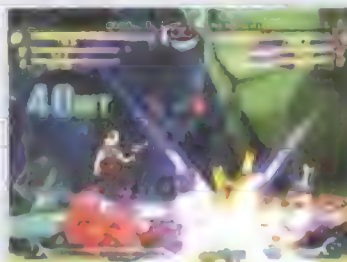
▲드릴!

킹 꼬봉

으하하 상당히 코믹한 기술의 결정판! 트론의 꼬봉(부하)인 꼬봉이 거대해져서 상대방의 머리를 뿅망치로 두들겨 팬다. 화면의 절반 이상을 차지하며 상대를 공격하기 때문에 공격범위 또한 넓다. 한번 히트되면 연속으로 계속 공격할수 있으므로 웃음과 죽음의 데미지를 동시에 선사하는 트론의 트레이드 마크 하이퍼 콤보다.

▲망치, 망치, 망치!

점심식사 러시

이 기술 역시 엽기적인 하이퍼 콤보로다. 꼬봉들이 화면을 누비며 계속 달려온다. 마치 점심식사를 하러 떼지어 가는 애들처럼… 이 기술 또한 일단 히트되면 전부 히트된다. 히트수도 장난 아니고 데미지량도 쏠쏠하기 때문에 흐뭇하게 끝날 때까지 기다리면서 휴식시간(?)도 가질 수 있으니(아유 행복해라). 또 하나의 장점은 이 기술이 시작되면 상대는 이 기술이 끝날 때까지 버티고 있어야 하므로 정신적인 면까지 공격하는 셈(?)이다.

▲밥먹으러 가자

추천 연속기

- 약P, 중P ⇨ 점심식사 러시
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 본 스트라이크
- (구석 전용) (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P, 강K

▲들던지기

◀꼬마 여왕님?

사쿠라

언제까지나 여고생의 모습으로 버틸 수 있을까 했지만 이번 시리즈에서도 우리를 실망시키지 않았다. 사쿠라는 타 캐릭터와는 다르게 '햇빛에 그을리기' 라는 하이퍼 콤보를 발동하면 아예 필살기를 쓰는 방식과 성질까지 변해 버린다. 하이퍼 콤보의 커맨드까지 변화하는 걸 보니 역시 여자의 변신은 무죄(?). 「스파 제로 2」의 상큼함은 없어도 사쿠라를 애용해 주자!

특수기 & 특수능력

플라워 킥	→ + 강K
에어리얼 게시기	앉아 강P, 중K, ↘ + 강K
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기

	보통상태	일광욕상태
소영권(공중)	↓↘→ + P	→↓↘ + P
파동권(공중)	↓↙← + P	↓↘→ + P
춘풍각(공중)	↓↙← + K	↓↙← + K
아수라섬공		→↓↘ or ←↓↙ + PP or KK

하이퍼 콤보

	보통상태	일광욕상태
난앵	↓↘→ + PP	↓↘→ + KK
진공파동권(공중)	↓↙← + PP	↓↘→ + PP
춘일번	↓↙← + KK	↓↙← + KK
햇빛에그을리기(LV 3)	←↓↙ + 약K	←↓↙ + 약K
춘옥살(LV 3)		약P, 약P, →, 약K, 강P

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
돌진공격 타입(α)	소영권(강)	소영권(강)	춘일번
슈팅 타입(β)	파동권	파동권	진공 파동권
이동 공격 타입(γ)	춘풍각	춘풍각	난앵

기술설명

소영권

사쿠라 버전의 승룡권. 보통 때는 온 몸에 배리어(?) 휘감고 앞쪽으로 돌진하는 방식인데 일광욕 상태가 되면 「제로2」의 소영권처럼 되돌아온다. VS시리즈처럼 화려한 맛은 없지만 일광욕 상태의 소영권이 상대를 쥐어 패는 듯한 느낌을 주는 건 가정 사실. 하지만 레벨 3의 게이지까지 써가며 바꾼 만큼 그다지 큰 위력을 못 보는 것 같다.

◀번쩍

파동권

류를 사랑하는 마음으로 내뿜는 사쿠라의 파동권! 보통 때는 대각선 위를 향해 발사하기 때문에 별로 의미가 없지만 일광욕 상태일 때의 파동권은 화면 끝까지 나가는 진정한 파동권이다(이제서야 익히다니…). 파동권 쪽은 확실히 일광욕 쪽이 좋다. 이런 평범한 기술마저도 사쿠라가 사용하면 왠지 고급기술처럼 보인다.

▲위로 가 줘

춘풍각

여고생의 다리로 상대를 행복하게 해주는 필살기! 춘풍각의 묘미는 사쿠라의 무한 콤보에 주축이 되는 기술이라는 것과 에어리얼 콤보의 마지막을 장식하는 핵심적인 기술이라는 것이다. 사쿠라에게는 어느 상황에서나 쓸모 있는 기술은 춘풍각 정도 밖에 없다고 해도 과언이 아니다. 확실히 콤보로 사용할 수 있게 춘풍각 관련 콤보는 꼭 익혀두자.

◀위력력

춘일번

사쿠라에게도 드디어 엄청난 박력의 하이퍼 콤보가 생겼다! 춘풍각의 파워업 판인데 고우키처럼 회전하며 수직으로 솟아오른다. 그다지 단독으로 사용하기엔 효용성은 없지만 일단 히트 하게되면 여고생만의 터프함으로 상대를 떡서기에 갈 듯이 공중으로 데려가서 박살 내버린다. 기본기에서 필살기 다음 캔슬해서 간단하게 들어가므로 주력 하이퍼 콤보가 될 것이다.

▲우다다다

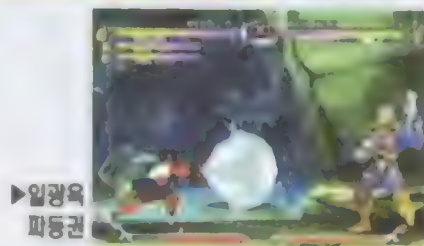
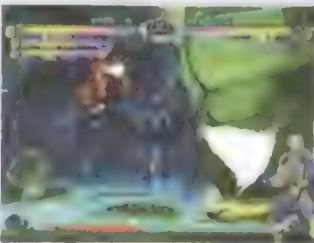
춘옥살

사쿠라 버전의 순옥살! 게이지가 3줄이나 없어진다는 단점이 있지만 일단 가드가 되지 않는다. 하지만 VS시리즈에서 순옥살을 맞추기란 쉽지 않겠지만 지상 콤보를 때리는 척하면서 상대의 기본기가 나오는 타이밍을 유도한다면 한번 시도해 볼만도 하다. 일단 춘옥살이 시작되면 데미지 만큼은 엄청나기 때문에(콤보로 빼앗는 데미지랑은 비교하지 말자) 성취감과 안도감을 동시에 맛 볼 수 있는 기술이다.

◀막아보라구 용

추천 연속기

- (에어리얼 게시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 춘풍각
- 앉아 약K ⇨ 강P ⇨ 파동권 ⇨ 춘일번
- (일광욕상태) 약P, 중P, 강P ⇨ 파동권 ⇨ 진공 파동권

◀일광욕 소영권!

▶일광욕 파동권

◀일광욕 파동권2

사이록

뭐? 사이록이 바스트 모핑 처리되어서 DOA시리즈로 간다고? 이런 당치도 않은. 그렇다. 그냥 보면 보이는 건 그것뿐이다. 화장도 하지 않았는데 이렇게 예쁘고 섹시하다니 역시 외계인들과 놀던 여자는 다르다. 엄청난 에어리얼 콤보와 좋은 기술들로 무장하고 있지만 파워가 좀 떨어지는 것 빼면 너무 예쁘다는 사실 하나만으로도 선택해야 되는 캐릭터라 할 수 있다.

특수기	
3단 점프	점프중 ↑
[illegible] 플립	약P - ← + 강K
에어리얼 게시기	앉아 강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
사이 블래스트(공중)	↓↘→ + P
사이 블레이드 스핀(공중)	↓↘→ + K
안술(공중)	→↘↓↙← + P or K

하이퍼 콤보	
호접술기(공중)	↓↙← + KK
사이 매일슈트롬	↓↘→ + KK
사이 슬러스트(공중)	↓↘→ + PP

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
대공 공격 타입(α)	사이 블레이드 스핀	사이 블레이드 스핀	사이 매일슈트롬
슈팅 타입(β)	사이 블래스트	사이 블래스트	호접술기
밸런스 타입(γ)	사이 블래스트	사이 블레이드 스핀	사이 슬러스트

기술설명

사이 블래스트

나비모양(?)의 파동권 계열 기술. 상당히 빠르고 범위도 넓은데다가 견제하기 아주 좋은 기술이다. 사이 블래스트는 약으로 사용하면 대각선 아래쪽으로 나가고 강으로 사용하면 앞쪽으로 나간다. 상대가 낙법하지 않았다면 앉아 강킥으로 쓰러뜨린 후에 사이 블래스트가 히트되는 것을 볼 수 있다. 공중에서도 사용할 수 있으며 상대가 가드를 하거나 반격하려고 해도 2, 3단 점프로 도망갈 수 있으니 안심하고 남발하기 좋은 기술이다.

▲바닥으로!

호접술기

사이록 다운 화려한 슈퍼콤보! 부드러운(?) 미소를 지으며 나비를 수십마리 날려서 상대를 공격한다. 빨아들이는 성질이 있으나 발동 시간이 느려서 그냥 사용하기엔 다소 무리가 있으니 공중 콤보로 사용하자. 에어리얼 콤보로 사용할 때 마무리 기술로 주로 쓰이게 되므로 확실히 타이밍을 익혀두는 것이 좋다.

▲나비여왕?

데미지량은 적지만 마지막을 장식하는데 이보다 더 멋진 기술이 있을까?

사이 매일슈트롬

사이 블레이드 스핀의 강화판 슈퍼콤보. 공중으로 솟아오르며 공격하며, 겉보기엔 강해 보일 것 같아도 사실 파워도 약하고 범위도 좁다. 앉아 강펀치에서 콤보로 들어가는데 사용해도 별로 큰 데미지를 못 준다. 비추천 기술이지만 피니쉬를 장식하기엔 꽤 멋지다.

▲솟아라!

사이 슬러스트

돌진형 하이퍼 콤보다. 발동후 레버가 가리키는 방향으로 날아가서 상대에게 타격을 입히는데 데미지가 쏠쏠하다. 히트후 다시 레버를 움직이며 버튼을 누르면 한번 더 공격한다. 지상 콤보용으로 적당한 기술이고 앉아 강킥후 상대가 낙법을 하지 않았다면 사이 슬러스트가 콤보로 들어간다. 물론 레버는 앞쪽이 아닌 대각선 아래쪽으로 해야 된다.(모션은 앞쪽으로 나오지만)

▲날카롭다

에어리얼 콤보 어드바이스

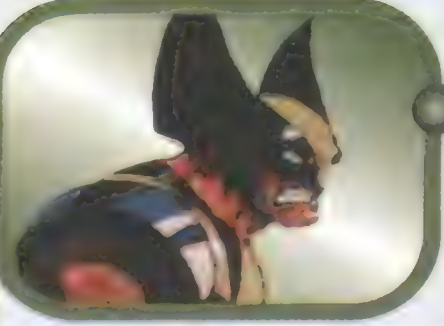
사이록의 에어리얼 콤보는 특이하다. 3단 점프까지 되는 것을 응용한 건데 공중 콤보 연타중 마지막 타격을 ↑+강K로 히트시키면 상대방이 떨어지지 않고 공중에 잠시 머물게 되고 여기서 다시 한번 점프를 입력한 후 후속타를 먹이는 방식이다. 타이밍만 잘 맞춘다면 2단 점프에서도 약P, 약K, 중P, 중K까지 넣을 수 있지만 실패할 확률이 더 크기 때문에 최적 콤보만을 적어 놓았다. 안전하게 하려면 그냥 처음 공중 콤보에서 ↑+강K다음 바로 사이블레이드 스핀에서 하이퍼 콤보로 연결 해주는 것이 확실한 데미지를 주는 방법이다.

▲이 기술로 다시 띄운다

추천 연속기

- 약P, 약K, 중P, 강K ⇨ 사이 슬러스트
- (구석 전용)(에어리얼 게시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, ↑+강K ⇨ 2단점프 약P, 약K, ↑+강K ⇨ 사이블레이드 스핀 ⇨ 호접술기

울버린

인기가 많다고 소문난(?) 울버린이 아무리 팬이 많다지만 2마리(?)씩이나 나오다니… 하나는 노멀 울버린, 하나는 원작 만화에서 나오는 아다만타이트를 잃은 울버린. 이 두 가지다 차이점은 울버린의 손에 달린 흉기(?)의 길이를 보면 알 수 있다.(짧은 것이 잃은 울버린) 차이점이라면 잃은 울버린이 맷집이 약하고 기술의 수가 적다는 것 정도다.

특수기	
짓밟기	(공중에서) ↓ + 강K
손톱 슬라이딩	↘ + 강P
에어리얼 개시기	강K
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강

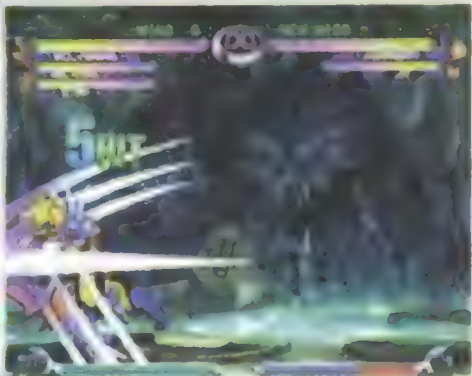
필살기		
버서커 바렛지	↓↘→ + P	공용
버서커 크로우	↓↙← + P	
토네이도 크로우	→↓↘ + P	공용
드릴 크로우(공중)	방향키 + 약K + 강P	공용

하이퍼 콤보		
버서커 바렛지 X	↓↘→ + PP	공용
웨폰 X	→↓↘ + PP	공용
페이탈 크로우(공중)	→↓↘ + KK	
버서커 차지	↓↘→ + KK	

기술설명

버서커 바렛지

사나운 표정과 함께 상대방을 갈기갈기 찢어버리는 듯한 모션으로 돌진한다. 공격범위가 넓어서 쓰러진 상대를 콤보로 연결시킬 수 있고(다운 회피를 하면 불가능하지만) 히트시 버튼연타를 하면 히트수가 증가하고 데미지도 약간 더 입힐 수 있다. 상대방의 에너지를 갉아먹기도 좋고 시원시원한 기술이다.

▲갉작갉작 연타이자

웨폰X

상대방을 흉기로 괴롭히는 난무계열 하이퍼 콤보다. 빠르고 매섭게 상대방을 때리는데 난무계열 기술인 만큼 한번 히트하면 그 다음 것들도 모조리 히트시킬 수 있다. 기본기 콤보에 이어서 연속입력으로 확실하게 성공시키자. 데미지는 그럭저럭 만족할 만하다.

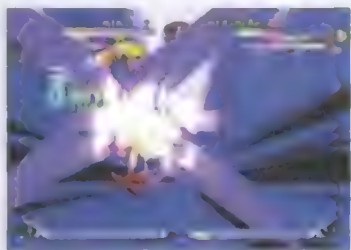
◀X맨이다

페이탈 크로우

상당히 중량감있는 하이퍼 콤보다. X자 모양으로 상대방을 공격하는데 강한 기술이지만 그만큼 히트시키기 힘들다. 거리조절을 잘해야만 성공 가능하므로 무턱대고 사용하지 말고 충분히 상대와의 거리를 포착한 다음 사용하지. 무섭다.

◀피니쉬!

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
이동 공격 타입(α)	버서커 바렛지	버서커 바렛지	버서커 바렛지 X
대공 공격 타입(β)	토네이도 크로우	토네이도 크로우	페이탈 크로우
돌진공격 타입(γ)	드릴 크로우	드릴 크로우	페이탈 크로우

아다만 타이트를 잃은 울버린의 어시스트 타입			
지상 공격 타입(α)	강P	강P	버서커 바렛지 X
띄우기 타입(β)	강K	강K	버서커 바렛지 X
변칙 공격 타입(γ)	↘ + 강P	↘ + 강P	버서커 바렛지 X

버서커 차지

울버린에게 마약을(?) 투여하는 듯한 기술. 전체적으로 울버린을 파워업 해주는 하이퍼 콤보다. 스피드업이 핵심인데 이동속도도 빨라지며 공격속도까지 빨라져서 전혀 색다른 울버린으로 변신하게 해주는 성질의 변태기술이다. 기회를 포착해서 빠른 공격으로 상대방을 짓밟아 주자.

▲뭐하는 거야?

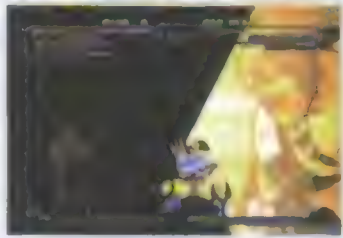
추천 연속기

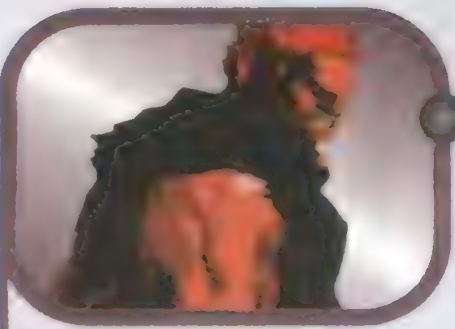
- 약K, 중K ⇨ 버서커 바렛지 ⇨ 버서커 바렛지X
- 앉아 약K ⇨ 강K ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, ↓+강K

■아다만타이트를 잃어버린 울버린 전용

- 앉아 약P, 중P, 강P ⇨ 버서커 바렛지 ⇨ 버서커 바렛지X

▲강화판 버서커 바렛지!

◀아웅!

▲빛을 밝혀 주리라

◀공중으로 납치

고우키

숨겨진 보스에서 게스트로 출연하기도 했고 로봇 코스프레를 하기도 하면서 각종 시리즈마다 이젠 조연으로 출연을 하더니 이번 「마블 VS캡콤 2」 에서도 한자리 차지하겠다고 나오셨다. 기술들의 파워가 굉장히 세고 콤보도 좋지만 고우키는 체력이 너무 약하다. 디펜스가 약해서 몇 대만 두들겨 맞아도 금방 쓰러져 버리니... 나이는 속일수가 없나보다. 쯧...

특수기 & 특수능력	
두개파살	→ + 강P
선풍각	→ + 강K
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
호파동권	↓↘→ + P
참공 파동권	(공중에서) ↓↘→ + P
호승룡권	→↓↘ + P
용권 참공각(공중)	↓↙← + K
천마 공인각	(공중에서) ↓↘→ + K
아수라 섬공	→↓↘ or ←↓↙ + PP or KK
지옥차	(근접해서) →↘↓↙← + 강K

하이퍼 콤보	
멸살 호파동	↓↙← + PP
멸살 호승룡	↓↘→ + PP
천마 호참공	(공중에서) ↓↘→ + PP
멸살 호나선	↓↘→ + KK
순옥살(LV 3)	약P , 약P , → , 약K , 강P

어시스트 타입			
슈팅 타입(α)	호파동권	호파동권	멸살 호파동
대공 공격 타입(β)	호승룡권	호승룡권	멸살 호승룡
이동 공격 타입(γ)	용권 참공각	용권 참공각	멸살 호나선

기술설명

호승룡권

화려함의 극을 달리는 고우키의 호승룡권! 파워도 강하고 데미지, 우선권 또한 엄청나다. 콤보로 사용하기는 무리가 있지만 상대의 흐름을 끊을 때나 대공기로 사용하기에 아주 좋은 기술이므로 상황을 잘 이용하자. 가드 당하면 엄청난 빈틈이 있다.

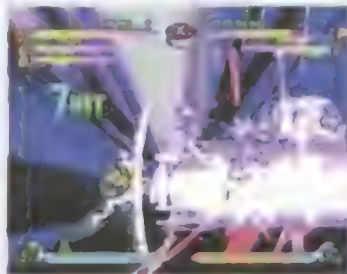
▲화려하다!

용권 참공각

고우키 버전 용권 선풍각 인데 전류(?)로 인해 용권 참공각이 되어 버렸다(?). 상당히 파워가 좋고 후속타도 쉽게 들어가는 가장 주력이 되는 좋은 기술이다. 일단 지상에서 히트되면 하이퍼 콤보인 천마 호참공도 무리없이 들어가고 공중 콤보의 마무리용이나 무한 콤보에서도 사용되기 때문에 만능이라 할 수 있다. 공중에서 백점프로 도망가며 게이지를 채우는 용도로도 쓰인다.

▲지지직

멸살 호파동

고우키 버전 진공 파동권이다. 상대의 장풍계열 기술 등을 무시하고 밀어버리는 호쾌한 기술이지만 류나 타 캐릭터의 하이퍼 콤보에 비해 발동이 너무 느리다. 그래서 콤보로 사용할 수 도 없고 그냥 상황에 따라 상대의 에너지 깎아먹기, 카운터로 노리기 정도로만 사용하자.

◀슈아악

천마호참공

공중에서 수많은 호파동권을 날리는 고우키의 주력 하이퍼 콤보. 데미지량도 엄청나고 콤보로 넣기도 쉬워서 사랑받는(?) 기술이다. 지상에서도 용권 참공각 중에 연속으로 히트시킬 수 있고 에어리얼 콤보 도중에도 클린 히트시키기가 간편해서 가장 실용적인 하이퍼 콤보라 할 수 있다. 상대의 데미지를 깎을 때에도 수많은 호파동권의 수만큼 괴롭힐 수 있는 하이퍼 콤보!

▲맞지? 맞지?

순옥살

원조 순옥살을 VS시리즈에서 다시 볼 수 있다! 하지만 역시 가드 불능이라는 장점과 함께 상대에게 히트시키기 어렵다라는 단점도 여전하다. 불꽃을 튀기며 엄청난 데미지와 상대를 죽음으로 보내는 티켓이지만 확실히 히트시키려면 상대의 기본기를 유도해서 사용하는 수밖에 없다. 그냥 단독으로 사용하면 간단하게 점프 공격에 피해지니까.

◀날 막을 순 없다

추천 연속기

- 약K, 강K ⇨ 용권 참공각(강) ⇨ 천마호참공
- (구석에서)점프강K ⇨ 공중 용권 참공각(약) ⇨ 앉아 약K, 중K, 강P(에어리얼) ⇨ 약P, 약K, 중P ⇨ 천마호참공

▲간단하게 히트

바레타

순진하고 귀여운 가면을 쓰고 나타나서 플레이어들을 유혹하는 바레타가 VS시리즈로 컴백 했다. 뱀파이어 세이버의 악독함은 여전하지만 싸우는 방식에 변화가 좀 생겼지만 여전히 할머니를 이용해서(?) 상대방을 괴롭히는 하이퍼 콤보등 그녀의 인격이 의심스러울 정도다. 엄청난 뒷 세계와 연관 되어있는 것이 분명해… 무서워…

특수기 & 특수능력	
포복전진(?)	↓↓ + KK
2단 점프	점프중 ↑
에어리얼 개시기	중K , ↘ + 강K
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
스마일&미사일	←(Hold) → + P or K
해피&미사일	↓(Hold) ↑ + P
사이네스&스트라이크	↓↙← + K
치어&파이어(공중)	→↓↘ + P or K

하이퍼 콤보	
쿨 헌팅	↓↙← + PP
뷰티풀 메모리	←↙↓↘→ + KK
애플 포 유	→↘↓↙← + KK

어시스트 타입			
슈팅 타입(α)	스마일&미사일	스마일&미사일	쿨 헌팅
대공 공격 타입(β)	치어&파이어	치어&파이어	쿨 헌팅
변칙 공격 타입(γ)	사이네스&스트라이크	사이네스&스트라이크	쿨 헌팅

기술설명

스마일&미사일

바레타 같은 순진(?)하고 귀여운 소녀에게서 난데없는 미사일이 발사 된다. 예전 뱀파이어 세이버와는 달리 콤보로 들어가지만 빈틈이 좀 생겨서 발사한후 바로 달려가서 공격하는건 좀 힘들어 졌다. 하지만 데미지도 괜찮고 발동이 빨라서 견제용으로 상당히 좋다. 야금 야금 사용해서 상대를 괴롭혀 주자.

◀미사일!!

치어&파이어

바레타의 시원한 기술 등장! 소풍 가방에서 음료(술?)을 살짝 꺼내서 화염방사를 해버린다. 상당히 빨리 나와서 콤보로 써도 좋고 기습적으로 사용해도 좋은 기술이다. 에어리얼 콤보의 마무리 기술로 주로 사용되는데 데미지량도 꽤 커서 바레타의 주력 기술중 하나로 자리 잡았다. 터프한 소녀 바레타!

▲불 검체

쿨 헌팅

바레타가 본색을 드러내는 하이퍼 콤보. 뒤에 숨어있던 배후세력(?)들이 등장해서 총을 난사한다. 아래쪽에도 타점이 있기 때문에 키가 작은 상대에게도 잘 맞는 데다가 콤보로도 쉽게 들어가므로 일단 히트하면 딜레이드 하이퍼 콤보까지 연결하여 상대방을 단번에 즉사 직전까지 몰고 갈 수 있다.

◀부하들아 나와라

뷰티풀 메모리

바레타의 난무계열 기술. 상당히 코믹하지만 「뱀파이어 세이버」부터 보아 오던 거라 참신함은 떨어진다. 콤보로도 쉽게 들어가고 데미지도 많이 빼앗을 수 있는 좋은 하이퍼 콤보다. 우선권도 상당히 좋아서 상대방과 접전중에 사용해도 바레타 쪽이 이길 확률이 높다. 사악한 캐릭터인 만큼 적을 떡으로 만드는 그녀의 정신을 본받자.

▲나는 숙녀에요

애플 포 유

바레타가 넘어지며 상대의 발목을 붙잡는데, 맞는다면 상대의 위에 올라타 총을 쏘다가 거대한 사과 폭탄으로 마무리하는 코믹한 하이퍼 콤보. 상대가 맞지 않는다면 그냥 사과폭탄을 던지는 것으로 끝난다. 맞추기는 쉬운 편으로 접근전에서 가끔 사용하면 효과가 크다.

◀변택

▲폭탄도 가져

추천 연속기

- 약P, 약K, 중P, →+강P ⇨ 쿨 헌팅 or 뷰티풀 메모리
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 치어&파이어

▲우아앙 아프지?

◀하늘의 불쏘는 여인…

진 사오토메

사이버 보츠의 히어로 진 사오토메가 재등장했다. 엄청난 스케일의 하이퍼 콤보와 변칙적인 기술들로 무장한 그가 이번 판에서도 얼마나 심한 횡포를 보여 줄 것인가? 상당히 상식을 깨는 기본기와 코믹한 필살기로 우리를 즐겁게 해주지만 대체 뭘 해야 할지 모를 상황이 많다. 한방의 풀 파워 공격과 분노모드(?)로 상대를 휘어잡는 수밖에.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 게시기	중P, ↘ + 강P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기	
사오토메 타이푼	←(Hold) → + P
사오토메 다이너마이트	↓(Hold) ↑ + K
사오토메 크래시	→↘↓↙← + K
사오토메 파이어	도발 후 P연타

하이퍼 콤보	
블로디아 펀치	↓↘→ + PP
블로디아 발칸	↓↙← + PP
사오토메 사이클론	↓↘→ + KK

어시스트 타입			
이동 공격 타입(α)	타이푼	타이푼	사이클론
대공 공격 타입(β)	다이너마이트	다이너마이트	블로디아 펀치
띄우기 타입(γ)	↘ + 강P	↘ + 강P	블로디아 펀치

기술설명

사오토메 타이푼

정신없이 회전하며 회오리를 만들어 돌진하는 기술. 상당히 빠르고 파워도 좋은 데다가 코믹하기까지 하다. 하지만 범위가 너무 좁다는 게 흠. 상대의 에너지를 갉아먹는 정도가 유용하고 상대의 공격을 막은 다음 사용하면 히트시키기 쉽다. 빈틈이 없다는 점을 이용해서 계속 몰아 부치는 수 밖에 없을 것이다.

◀회오리?

사오토메 다이너마이트

이것은 스트립 쇼 인가? 사오토메가 몸에 두른 아머를 한꺼번에 벗으며 퍼뜨리는 공격. 대공기로 사용해도 좋고 콤보로 사용하면 더더욱 좋다. 실제 상황에선 그다지 많이 사용하기엔 별 볼일 없는 기술이지만 일단 콤보로 사용하기 쉽기 때문에 중요한 순간엔 꼭 나타나는 기술이다. 축적계열 기술이라 아무 때나 사용하기 힘드므로 언제나 대각선 아래로 축적하는 버릇을 들이는 게 좋을 것이다.

◀벗어라!

사오토메 크래시

타격 계열의 잡기 기술(이라기 보다는 난장판 기술?). 일단 상대에게 히트하면 온 화면을 돌아다니면서 적을 구타(?)한다. 상당히 요란한 기술이지만 타격 계열이기 때문에 히트시키기가 힘들고 콤보로도 들어가지 않기 때문에 거의 실용적인 면을 찾아 볼 수가 없는 기술이다. 그냥 심심할 때 이런 것도 있구나… 하면서 사용해 보자.

▲우당탕 난장판

블로디아 펀치

강력한 프렛샤!를 주는 진 사오토메의 대표적인 하이퍼 콤보. 사이버 보츠에 등장했던 기체인 블로디아가 나타나서 상대편에게 펀치를 먹이는데 타점이 화면 전체를 차지하기 때문에 상대편이 누워있던 공중에 있던 모두 히트된다. 하지만 이 기술 역시 무섭게 등장하지만 발동은 느려서 콤보로 사용하는 게 아니라면 상대편이 보고 바로 가드할 수 있다는 것이 불만이다. 상대가 낙법을 하지 않았다면 넘어뜨린 다음 사용해도 콤보로 연결 할 수 있다.

◀이것이 진정한 펀치

사오토메 사이클론

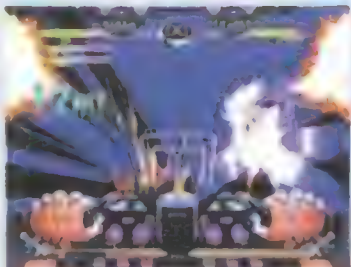
사오토메 타이푼의 강화판. 공격 범위가 높고 살짝 닿기만 하면 상대를 끌어 들여서 사이클론 속으로 넣고 빙빙 돌려버린다. 데미지가 상당히 커서 맘에 드는 하이퍼 콤보이고 확정적인 콤보로 들어간다는 것 때문에 실용성도 대단하다. 또한 대공기로 사용해도 좋은 기술이다. 사오토메 크래시에서 타이밍 맞춰 콤보로 사용해 주자.

◀빨아들인다

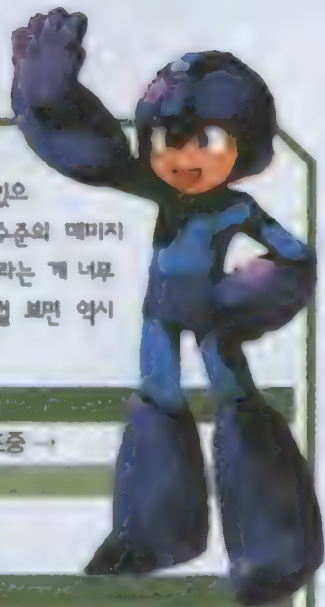
추천 연속기

- (구석에서) 앉아 약P, 중P ⇨ 사오토메 다이너마이트(강) ⇨ 사오토메 사이클론
- 앉아 약P ⇨ 중P(에어리얼) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P ↓+강K

◀지옥의 시작이다!

▲두다다다

◀시뮬레이션 게임? 몰타기

록맨

캡콤의 절대적인 명작시리즈 「록맨」의 주인공인 록맨이 돌아왔다. 강펀치를 누르고 있으면 록 버스터를 모으는데 거의 하이퍼 콤보 수준의 데미지를 빼앗을 수 있다. 일단 강펀치가 장풍계열이라는 게 너무 좋다. 귀여운 얼굴로 상대를 무참히 짓밟는 걸 보면 역시 얼굴은 가면이라는 생각밖에 들지 않는다.

특수기 & 특수능력	
삼각 점프	화면 구석에서 점프중 →
에어리얼 개시기	강K
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
록 어퍼(공중)	→↓↘+P
록 버스터(공중)	강P(Hold 가능)
아이템 공격	↓↘→+P
아이템 「록 볼」	↓↘→+K
아이템 「토네이도 홀드」	→↓↘+K
아이템 「리프 실드」	↓↙←+K

하이퍼 콤보	
하이퍼 록맨(공중)	↓↘→+PP
러시 드릴	↓↘→+KK
비트 플레인	↓↙←+KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	록 버스터	록 버스터	하이퍼 록맨
대공 공격 타입(β)	록 어퍼	록 어퍼	하이퍼 록맨
밸런스 타입(γ)	록 버스터	록 어퍼	하이퍼 록맨

추천 연속기

- 앉아 약K, 중K, 강K ⇨ 토네이도 홀드 (다운회피 가능)
- (에어리얼 개시) 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 록 어퍼
- (구석 전용) 약K, 중K ⇨ 록 버스터 ⇨ 러시 드릴 ⇨ 강K ⇨ 에어리얼 레이브

롤

앗… 이럴수가 록맨이 여자친구를 데리고 여기까지 오다니. 키가 너무 작아서 웬만한 공격들은 앉아서 다 피할 수 있다. 기술들은 많지만 전체적으로 파워가 너무 약하고 리치도 짧아서 그냥 재미 삼아 하는 캐릭터 정도의 비중을 차지한다. 하지만 생긴 건 귀엽게 생겨서 자꾸 고르게 되잖아…

특수기 & 특수능력	
발끝치로 내려찍기	(공중에서) ↑ + 강K
2단점프	점프중 ↑
에어리얼 개시기	강K
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
꽃다발 폭탄(공중)	→↓↘+P
롤 버스터(공중)	↓↘→+P
아이템 공격	↓↙←+P
아이템 「록 볼」	↓↘→+K
아이템 「토네이도 홀드」	→↓↘+K
아이템 「리프 실드」	↓↙←+K

하이퍼 콤보	
하이퍼 롤(공중)	↓↘→+PP
러시 드릴	↓↘→+KK
비트 플레인	↓↙←+KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	롤 버스터	롤 버스터	하이퍼 롤
변칙 공격 타입(β)	꽃다발 폭탄	꽃다발 폭탄	하이퍼 롤
밸런스 타입(γ)	롤 버스터	꽃다발 폭탄	하이퍼 롤

추천 연속기

- 앉아 강K ⇨ 토네이도 홀드 ⇨ 하이퍼 롤
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 롤 버스터

아이언 맨

각종 미사일로 무장된 캡틴아메리카의 친구 일지도 모르는 녀석이다(누군가 미국대장과 그의 친구들이라고 팀이름을 붙여 버렸다). 통상기가 미사일이라니… 정말 말이 안통하는 녀석이다. 워머신이랑 비슷한 성능을 가지고 있는데 애착은 가지 않지만 워 머신보다 나은 점은 하이퍼 콤보밖에 없는 듯 하다. 둘을 비교하는 것은 결국 도토리 키재기일 뿐 아무 이득도 없으니 색깔을 보고 선택하는 것이 좋지 않을까…

특수기 & 특수능력	
공중 대시	(공중에서) 방향키 + PP (8방향 가능)
비행(공중)	↓↙←+KK
에어리얼 개시기	강K

체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

하이퍼 콤보	
프로톤 캐논	↓↘→+PP

필살기	
유니 빔(공중)	↓↘→+P
리버서 블래스트	→↘↓↙←+P
스마트 봄(공중)	약K + 강P

추천 연속기

- 앉아 강P ⇨ 프로톤 캐논
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 공중 대시(↘) ⇨ 약P, 중P, ↑+강K

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	유니 빔	유니 빔	프로톤 캐논
대공 공격 타입(β)	리버서 블래스트	리버서 블래스트	프로톤 캐논
띄우기 타입(γ)	강K	강K	프로톤 캐논

춘리

과거의 퀸이었던 춘리가 오리지널 복장을 하고 돌아 왔다. 짐, 사이록, 모리건 등을 제치고 미모의 여왕을 쟁탈할 수 있을까? 왠지 키가 작아 보이지만 똑바로 서면 늘씬한 미녀로 돌아올텐데. 「스파 제로 시리즈」의 슈퍼콤보였던 기공장의 작은 버전이 →+강P로 돌아왔다. 상대의 장풍계열 기술을 무마시키는 용도로 사용할 수 있다.

특수기 & 특수능력

영식기공장	→ + 강P
용조각	(공중에서) ↓ + 강K
공중 대시	공중에서 →→ or → + PP
3단점프	점프중 ↑
에어리얼 개시기	강K
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기

기공권	←↙↓↘→ + P
천승각	→↓↘ + K
선원축	→↘↓↙← + K
백열각(공중)	K 연타

하이퍼 콤보

기공장	↓↘→ + PP
천열각	↓↘→ + KK
패산천승각	→↓↘ + KK

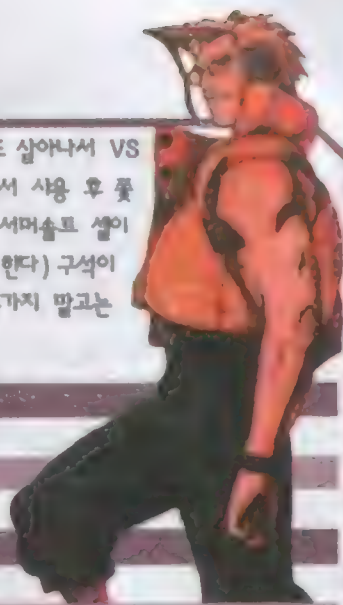
어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	기공권	기공권	기공장
대공 공격 타입(β)	천승각	천승각	패산천승각
이동 공격 타입(γ)	선원축	선원축	천열각

추천 연속기

- 앉아 약K, 중K, 강K ⇨ 천열각 (다운회피 가능)
- 약P, 약K, 강K, ⇨ 패산천승각
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨백열각

낫슈

이미 죽었다고 되어있던 낫슈가 또 살아나서 VS 시리즈에 동참했다. 소닉 붐이 엄청 느려서 사용 후 쫓아 갈 수 있을 정도고 발로 잡기를 하면 서머솔트 셸이 무조건 히트된다.(물론 따로 입력을 해야 한다) 구석이면 서머솔트 저스티스까지! 하지만 이 두가지 말고는 장점을 찾아 볼 수 없다.

특수기 & 특수능력

에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기

소닉 붐	←(Hold) → + P
서머솔트 셸	↓(Hold) ↑ + K
문설트 슬래시	(공중에서) ↓↙← + 강K

하이퍼 콤보

소닉 브레이크	↓↘→ + PP
크로스 파이어	↓↘→ + KK
서머솔트 저스티스	↓↙← + KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	소닉 붐	소닉 붐	소닉 브레이크
대공 공격 타입(β)	서머솔트 셸	서머솔트 셸	서머솔트 저스티스
밸런스 타입(γ)	소닉 붐	서머솔트 셸	소닉 브레이크

추천 연속기

- K잡기 ⇨ 앉아 강K ⇨ 크로스 파이어 (다운회피 가능)
- 약P, 중P ⇨ 소닉붐 ⇨ 크로스 파이어 or 서머솔트 저스티스
- (구석 전용) K잡기 ⇨ 강K ⇨ 서머솔트 저스티스

워머신

아이언맨과 비슷하게 생긴 인물. 친구인 것 같지만(?) 사실은 아이언맨의 회사 경비원이다. 아이언맨과는 정 반대로 빔으로 무장하고 미사일을 하이퍼 콤보로 뿌려 댄다. 인간같지 않아서 그런지 그 다지 마음을 주긴 싫지만 강하기 때문에 할 수없이 고르게 될지도 모른다. 하여튼 캐릭터가 어떻든 간에 성능이 좋으면 사랑받는 세상…

특수기 & 특수능력

공중 대시	(공중에서) 방향키 + PP (8방향 가능)
비행(공중)	↓↙← + KK
에어리얼 개시기	강K

체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기

숄더 캐논(공중)	↓↘→ + P
리버서 블래스트	→↘↓↙← + P
스마트 봄	약K + 강P

하이퍼 콤보

프로톤 캐논	↓↘→ + PP
워 디스트로이어	↓↘→ + KK

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 공중 대시(↘) ⇨ 약P, 중P, ↑+강K
- 강K ⇨ 워 디스트로이어

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	숄더 캐논	숄더 캐논	프로톤 캐논
대공 공격 타입(β)	리버서 블래스트	리버서 블래스트	워 디스트로이어
변칙 공격 타입(γ)	스마트 봄	스마트 봄	워 디스트로이어

실버사무라이

정의의 칼잡이 실버사무라이 등장. 하야토랑 비룡이랑 한팀을 짠다음 '비겁하지만 우리는 칼잡이' 팀을 만들어 보는 건 어떨까? 칼로 베는 재미가 쏠쏠한데다가 파워도 좋은 편이라 상당히 고르고 싶은 녀석이다. 하지만 그의 얼굴을 보는 순간 지금 한말을 후회하게 될지도…

특수기 & 특수능력

에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기

수리검(공중)	↓↘→ + P(위, 아래 방향조절 가능)
백열도A	P 연타(대시 가능)
백열도B	→↓↘ + P(대시 가능)

하이퍼 콤보

투기 · 雷	↓↙← + P
뇌명검	↓↘→ + KK
투기 · 氷	↓↙← + 약K
빙아진	(투기 · 氷중) ↓↘→ + KK
투기 · 炎	↓↙← + 강K
홍련검	(투기 · 炎중) ↓↘→ + KK
초수리검(투기 · 雷시 공중가능)	↓↘→ + PP(방향조절 가능)

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
지상 공격 타입(α)	백열도	백열도	백열도 강화판
슈팅 타입(β)	수리검	수리검	초수리검
띄우기 타입(γ)	앉아 강P	앉아 강P	뇌명검(빙아진, 홍련검)

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P, 강K
- 약P, 강P ⇨ 뇌명검 or 백열도B

스파이랄

최고의 미인! 캐릭터 스파이랄이 우리곁으로 돌아왔다. 팔이 6개인 것이 슬프지만 팔을 자르고 화장을 좀 한다면 왠지 청초한 이미지가 될 것 같은 느낌이 든다. 온 몸에 칼을 장비 하거나 텔레포트를 하는등 참 특이한 캐릭터. 엑스맨 시절부터 사용하지 않았다면 고르기 꺼려지는 타입이다.

특수기 & 특수능력

에어리얼 개시기	앉아 강K
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기

댄싱 소드(공중)	→↘↓↙← + P
검 날리기B(공중)	↓↘→ + P
검 날리기C(공중)	↓↘→ + K
댄스 · 텔레포트(공중)	↓↙← + 약K
댄스 · 급강하	(공중에서) ↓↙← + 강K
댄스 · 공격력 업(공중)	↓↘→ + KK
댄스 · 스피드 업(공중)	↓↙← + KK
사스펜드 그랩(공중)	→↓↘ + P

하이퍼 콤보

메타몰포제(공중)	↓↙← + PP 후 강P
스워피드 · 소드	↓↘→ + PP

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	검 날리기B	검 날리기B	스워피드 · 소드
변칙 공격 타입(β)	검 날리기C	검 날리기C	스워피드 · 소드
지상 공격 타입(γ)	강P	앉아 강P	메타몰포제

추천 연속기

- (검이 있을 때 한정) 앉아 약K, 중K, 강K ⇨(에어리얼 개시) ⇨ 약K, 중K ⇨ 검 날리기C(약) ⇨ 메타몰포제 ⇨ 강P(잡기)
- 스피드업 ⇨ 약P, 강K ⇨ (대시 → 약P, 강K)반복 ⇨ 배리어블 콤비네이션(γ)
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P

캐미

베가를 사랑하는 캐미! 처음 슈퍼 스트리트 파이터의 배 근육을 자랑하던 모습과는 달리 「스파 제로 2」 알파의 복장을 하고 나타났다. 공격할 때의 움직임이 무겁고 날카로워서 느낌이 좋다. 게다가 콤보까지 좋아서 상당히 강한 위치까지 올라 갈 것 같은데…

특수기 & 특수능력

2단 점프	점프중 ↑
에어리얼 개시기	강K, 앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 캐논 드릴 ⇨ 킬러비 어설트
- 앉아 약K, 중K ⇨ 강P ⇨ 캐논 드릴 ⇨ 킬러비 어설트
- 앉아 약K, 중K ⇨ 강P ⇨ 액셀 너클(1히트) ⇨ 스핀 드라이브 스맷셔 ⇨ 앉아 약K⇨ 강K ⇨ 에어리얼 레이브

필살기

캐논 스파이크	→↓↘ + K
캐논 드릴(공중)	↓↘→ + K
캐논 스트라이크	(공중에서) ↓↙← + K
액셀 스핀너클	↓↘→ + P
후리건 콤비네이션	↓↙← + K 후 K or 잡기거리에서 P
캐논 리벤지	→↘↓↙← + P

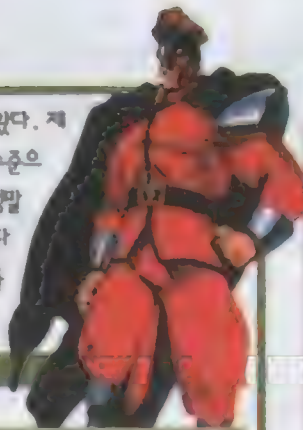
하이퍼 콤보

스핀 드라이브 스맷셔	↓↘→ + KK
킬러비 어설트(공중)	↓↙← + PP
리버스 샤프트 브레이커	↓↙← + KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
대공 공격 타입(α)	캐논 스파이크	캐논 스파이크	스핀 드라이브 스맷셔
돌진 공격 타입(β)	캐논 드릴	캐논 드릴	스핀 드라이브 스맷셔
이동 공격 타입(γ)	액셀 스핀너클	액셀 스핀 너클	킬러비 어설트

베가

최고의 악당이라고 칭송받고 있는 베가가 돌아왔다. 제로 시리즈와는 완전 다르게 스피드가 거의 거북이(?)수준으로 느려 졌고 기술 또한 느려졌다. 더블 니 프레스는 정말 거리도 짧아지고 콤보로 넣기도 힘들지만 빈틈이 없다는 장점은 그대로다. 능글맞게 상대를 요리하는 베가를 보면 참 노련하단 생각 밖에 들지 않는다.

특수기 & 특수능력

비행(공중)	↓↙← + KK
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기

사이코 샷	←↙↓↘→ + P
더블 니프레스(공중)	←↙↓↘→ + K
헤드프레스	↓(Hold) ↑ + K 후 P(슈퍼점프시 공중가능)
서머솔트 스컬다이버	↓(Hold) ↑ + P(슈퍼점프시 공중가능)
사이코 필드	→↘↓↙← + P
베가 워프(공중)	→↓↘ or ←↓↙ + PP or KK

하이퍼 콤보

사이코 크래셔(공중)	↓↘→ + PP
니프레스 나이트메어	↓↘→ + KK
사이코 · 익스플로전	→↘↓↙← + PP

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	사이코 샷	사이코 샷	사이코 크래셔
변칙 공격 타입(β)	사이코 필드	사이코 필드	사이코 크래셔
이동 공격 타입(γ)	더블 니프레스	더블 니프레스	니프레스 나이트메어

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 더블 니프레스(2히트) ⇨ 사이코 크래셔
- 약K, 중K, 강K ⇨ 더블 니프레스 or 니프레스 나이트메어 or 사이코 크래셔

매그니토

X-MEN에서 마지막으로 나오는 공포의 보스 매그니토! 그가 이번엔 조연으로 다시 돌아 왔다. 자력을 주무기로 상대방을 괴롭히는데 상당히 강한 캐릭터이다. 콤보도 타 캐릭터에 비해 노가다 스타일로 많이 때리고(데미지는 그다지 높지 않다) 분위기조차 베가를 압도한다. 무서운 세상이다 역시

특수기 & 특수능력

공중 대시	(공중에서) 방향키 + PP(8방향 가능)
비행(공중)	↓↙← + KK
에어리얼 개시기	중P, 강K, 앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기

E.M 디스럽터(공중)	←↙↓↘→ + P
마그네틱 블래스트	(공중에서) ↑↗→ + P
하이퍼 그라비테이션(공중)	→↘↓↙← + K
마그네틱 포스실드	←↙↓↘→ + K

하이퍼 콤보

마그네틱 쇼크웨이브	↓↘→ + PP
마그네틱 템페스트(공중)	↓↘→ + KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	E.M 디스럽터	E.M 디스럽터	마그네틱 쇼크웨이브
공격 보조 타입(β)	하이퍼 그라비테이션	하이퍼 그라비테이션	마그네틱 템페스트
띄우기 타입(γ)	앉아 강P	앉아 강P	마그네틱 템페스트

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약K, 중K, 강K ⇨ 비행 ⇨ 약K, 중K, 강K
- (에어리얼 개시) ⇨ 강K ⇨ 공중 대시(↘) ⇨ 약P, ↓+약K, 중P, 중K ⇨ 착지 ⇨ 슈퍼점프 ⇨ 약P, ↓+약K, 중P, 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 공중 대시(↘) ⇨ 약P, ↓+약K, 중P, 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 하이퍼 그라비테이션 ⇨ 마그네틱 템페스트

단

아. 정말 좌절이다. 또 나왔구나 단. 여전히 최악의 캐릭터로 남을 것인가 아니면 이번 시리즈를 도약으로 강자로 남을 것인가. 나는 전자 쪽에 500만원을 걸겠다. 전부 개그스러운 기술들로 꽉 차서 도무지 플레이를 할 맘을 찾아 볼 수도 없다. 정말 이래야 하는가... 이렇게 살아가야 하는가 단!

특수기 & 특수능력

앞구르기 도발	↓↘→ + 도발
뒤구르기 도발	↓↙← + 도발
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

추천 연속기

- (에어리얼 개시) 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 단공각
- 약P, 중P, 강P ⇨ 단공각

필살기

아도권	↓↘→ + P
단공각(공중)	↓↙← + K
황룡권	→↓↘ + P
잘 부탁해! 사인	↓↘→ + K

하이퍼 콤보

진공 아도권	↓↘→ + PP
황룡열화	↓↘→ + KK
필승 무뢰권	↓↙← + KK
도발 전설	↓↘→↓↘→ + 도발
한도(LV 3)	강P, 약K, ←, 약P, 약P

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	아도권	아도권	진공 아도권
대공 공격 타입(β)	황룡권	황룡권	황룡열화
변칙 공격 타입(γ)	잘 부탁해! 사인	단공각	필승 무뢰권

저거노트

등글등글한 아저씨 로보트(?)의 재등장. 상당히 귀염둥이 모습인데 왜 악당으로 설정되어 있는 것이냐! 엑스맨들의 적이지만 캡콤팀에겐 친구일지도 모르는데 만약 그렇게 된다면 설정은 뒤죽박죽으로 변할 것이다. 상당히 파워 풀한 기술과 무대포 정신으로 밀고 나가는 그를 막을 자는 과연 누구인가!

특수기 & 특수능력

에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기

저거노트 펀치	←↙↓↘→ + P
어스퀘이크	→↓↘ + P
바디 슬램(공중)	←↙↓↘→ + K
사이트럭 파워업	→↓↘ + PP

하이퍼 콤보

저거노트 헤드크래시	↓↘→ + PP

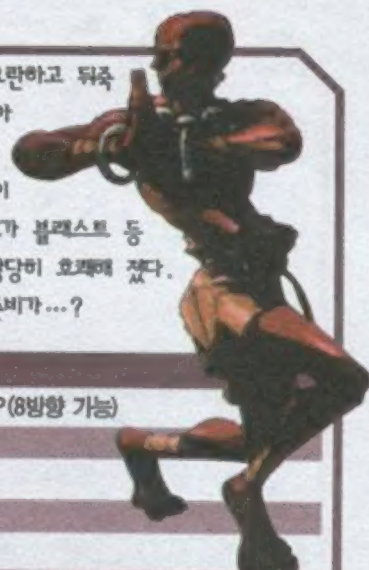
어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
지상 공격 타입(α)	어스퀘이크	어스퀘이크	저거노트 헤드크래시
돌진 공격 타입(β)	저거노트 펀치	저거노트 펀치	저거노트 헤드크래시
변칙 공격 타입(γ)	바디 슬램	바디 슬램	저거노트 헤드크래시

추천 연속기

- 약P, 강P ⇨ 어스퀘이크 ⇨ 저거노트 헤드크래시
- 저거노트 헤드크래시(공중히트) ⇨ 저거노트 헤드크래시
- (구석 전용) 점프 강P ⇨ 어스퀘이크 ⇨ →+강P ⇨ 슈퍼점프 ⇨ 약P, 강P, 강K ⇨ 앉아 약K, →+강P

달심

앗! 목이 길어 슬픈 짐승 달심이 요란하고 뒤죽박죽인 VS시리즈에 나타나다니… 하긴 아나카리스 같은 느림보도 등장하는데 달심이라고 나오지 못할 이유는 없다. 요가 파이어의 모양이 크게 변했고 요가 플레임, 요가 블래스트 등 기술의 스케일이 큰 느낌으로 바뀌어서 상당히 호쾌해 졌다. 이제 터프한 캐릭터로 이미지 변신을 할 준비가…?

특수기 & 특수능력

공중 대시	(공중에서) 방향키 + PP(8방향 가능)
비행(공중)	↓↙← + KK
에어리얼 개시기	중P, ↘ + 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기

요가 파이어(공중)	↓↘→ + P
요가 플레임	→↘↓↙← + P
요가 블래스트	→↘↓↙← + K
요가 텔리포트(공중)	→↓↘ or ←↓↙ + PP or KK

하이퍼 콤보

요가 인페르노(공중)	↓↘→ + PP
요가 스트라이크	↓↘→ + KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	요가 파이어	요가 파이어	요가 인페르노
지상 공격 타입(β)	요가 플레임	요가 플레임	요가 인페르노
대공 공격 타입(γ)	요가 블래스트	요가 블래스트	요가 인페르노

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 공중 대시(↗) ⇨ 약K, 중P, 중K, 강K
- (에어리얼 개시) ⇨ 강P ⇨ 공중 대시(↘) ⇨ 드릴킥(약) ⇨ 착지 ⇨ 중P ⇨ 요가 스트라이크
- 앉아 약K, 중K, 강K ⇨ 요가 인페르노 (다운회피 가능)

센티넬

X-MEN에서 최강의 자리를 차지하고 있던 센티넬… 하지만 이번에는 그 자리에 앉지 못할 것 같다. 센티넬에게만 맞는 무한 콤보의 숫자는 전체 무한 콤보에서 상당한 비율을 차지할 정도니… 엄청나게 큰 몸집으로 엑스맨들을 때려잡기 위해 태어났고 VS시리즈까지 쫓아오다니 정말 악독한 녀석이다.(센티넬을 만든 자가 더 악독한 건가?) 긴 리치와 기술의 장점을 활용하여 X-MEN시리즈 때의 명성을 다시 한번 누려보는 건 어떨까?

특수기 & 특수능력

비행(공중)	↓↙← + KK
에어리얼 개시기	강K
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

추천 연속기

- 약P, 중P ⇨ 로켓펀치 ⇨ 플라즈마 스톰
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 로켓펀치 or 하드 드라이브

필살기

로켓 펀치(공중)	↓↘→ or →↓↘ + P
센티넬 포스	↓↘→ + K

하이퍼 콤보

플라즈마 스톰	↓↘→ + PP
하이퍼 센티넬 포스	↓↘→ + KK
하드 드라이브	(공중에서) ↓↘→ + PP

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	로켓 펀치	로켓 펀치	하이퍼 센티넬 포스
띄우기 타입(β)	강K	강K	하이퍼 센티넬 포스
지상 공격 타입(γ)	센티넬 포스(약)	센티넬 포스(약)	하이퍼 센티넬 포스

Dreamcast POWER 공략왕!

캡틴코만도

와우 4인용 액션게임 캡틴 코만도가 다시 등장! 다른 꼬붕들은 틈틈이 튀어 나와서 비겁하게 캡틴 코만도를 도와준다. 하지만 등장할 때 멋있으니까 그 정도는 봐줄 만하다. 기본적으로 체인 콤보도 연결되고 필살기의 느낌도 시원시원해서 왠지 고르고 싶게 생긴 녀석이다. 이런 시스템으로도 엄청나게 정상적인 플레이를 할 수 있는 놈이라고 생각된다.

특수기 & 특수능력

에어리얼 개시기	강K, 앉아 중P, ↘+강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기

캡틴 파이어(공중)	↓↘→+P
캡틴 코레더	↓↙←+P
캡틴 킥	↓↙←+K
캡틴 스트라이크	↓↘→+K

하이퍼 콤보

캡틴 소드	↓↘→+PP
캡틴 스톰	↓↘→+KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
지상 공격 타입(α)	캡틴 파이어	캡틴 파이어	캡틴 소드
대공 공격 타입(β)	캡틴 코레더	캡틴 코레더	캡틴 소드
이동 공격 타입(γ)	캡틴 킥	캡틴 킥	캡틴 소드

추천 연속기

- 캡틴 스톰 ⇨ 앉아 약K ⇨ 강K ⇨ 캡틴 소드
- 앉아 약K, 중K, 강P ⇨ 캡틴 파이어 ⇨ 캡틴 소드 (다운회피 가능)

갬빗

카드로 사람을 살육, 도살 등을 즐기는 정의로운 갬빗이 돌아왔다. 장거리에 있는 적에게 스르륵~ 하기만 했는데 카드가 몸에 박혀 있는 것이 아닌가? 역시 잔인 무도한 우리의 정의의 용사답다. 강력한 콤보를 찾아 볼 수 없어 안타깝지만 그래도 카드 살인마라는 점만을 생각하며 꾸준히 키워보자.

특수기 & 특수능력

에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기

키네틱 카드(공중)	↓↘→+P
트릭 카드	↓↙←+P
케이잔 슬러시	→↓↘+P
케이잔 스트레이트	↓(Hold) ↑+P or K

하이퍼 콤보

로얄 플래시	↓↘→+PP
케이잔 익스플로전	↓↘→ or ↓↙←+KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	키네틱 카드	키네틱 카드	로얄 플러시
이동 공격 타입(β)	케이잔 슬러시	케이잔 슬러시	로얄 플러시
띄우기 타입(γ)	앉아 강P	앉아 강P	로얄 플러시

추천 연속기

- 약K, 강K ⇨ 케이잔 슬러시(약K+강P) ⇨ 로얄 플러시 (다운회피 가능)
- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P

펠리시아

앗. 인간인가 고양이인가 그것이 문제로다. 상당히 빠르고 재치있는 기술들로 상대방을 혼란스럽게 하여 어느새 고양이 밥으로 만들어 버린다. 전작에 이어 「마블 vs캡콤 2」에서도 알 수 없는 기술들로 상대를 돌돌 말아서 죽여 버리는데 그 파워 또한 막강하다.

특수기 & 특수능력

월 크랫치	화면 구석에서 점프중←
에어리얼 개시기	강K
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기

샌드 스플래시	↓↘→+K
롤링 버클러	↓↘→+P 후 P or K
델타 킥	→↓↘+K
캣 스파이크	↓↘→+P
헬 캣	→↘↓↙←+K

하이퍼 콤보

댄싱 플래시	↓↘→+PP
프리즈 헬프미	↓↙←+KK
슈퍼 샌드 스플래시	↓↘→+KK

어시스트 타입

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
이동 공격 타입(α)	델타 킥	델타 킥	슈퍼 샌드 스플래시
지상 공격 타입(β)	샌드 스플래시	캣 스파이크	슈퍼 샌드 스플래시
변칙 공격 타입(γ)	캣 스파이크	샌드 스플래시	슈퍼 샌드 스플래시

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 델타 킥
- 약K, 중K, ←→강K ⇨ 롤링 버클러 - 추가입력 K ⇨ 프리즈 헬프 미 ⇨ 앉아 약K ⇨ 강K ⇨ 에어리얼 레이브
- 약K, 중K, ←→강K ⇨ 샌드 스플래시

세이버투스

울버린의 라이벌 세이버투스. 하지만 울버린은 이미 졌다. 세이버투스는 어여쁜 소녀와 함께 울버린에게 대항하는데 울버린은 뭔가. 그냥 야만인 같이 행패나 부리고(?)… 울버린의 라이벌답게 기술 이름도 비슷하지만 훨씬 터프하고 행복한(?) 녀석이다. 그러므로 자주 고르지 말자. 울적~

특수기 & 특수능력	
삼각점프	화면구석에서 점프중 →
에어리얼 개시기	강P(2히트째), 앉아 강P
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
버서커 크로우	↓↘→+P
와일드 팡	→↘↓↙←+P
암드 버디	→↘↓↙←+K

하이퍼 콤보	
버서커 크로우 X	↓↘→+PP
헤비암드 버디	→↘↓↙←+KK
웨폰X 대시	→↓↘+PP

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
이동 공격 타입(α)	버서커 크로우	버서커 크로우	버서커 크로우 X
슈팅 타입(β)	암드 버디	암드 버디	헤비암드 버디
띄우기 타입(γ)	강P(2히트째)	강P(2히트째)	헤비암드 버디

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P, 강K
- 앉아 약K ⇨ 강K ⇨ 버서커 크로우(약) ⇨ 웨폰 X 대시
- 앉아 약K ⇨ 강K ⇨ 버서커 크로우 X

켄

앗. 버그 캐릭터?! 용권 선풍각의 굉장한 데미지 때문에 버그 캐릭터라고 불리우는 켄. 어떻게 하이퍼 콤보보다 용권 선풍각을 사용한 콤보가 더 강할 수가 있는 것인가. 진정한 하이퍼 콤보는 용권 선풍각 이었단 말인가. 너무하다 너무해. 하지만 이런 캐릭터일 수록 더욱더 선택하여 게임의 질을 망쳐주자!

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기	
파동권(공중)	↓↘→+P
승룡권(공중)	→↓↘+P
용권 선풍각(공중)	↓↙←+K

하이퍼 콤보	
승룡열파	↓↘→+PP
신룡권	↓↘→+KK
질풍 신뇌각	↓↙←+KK

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
대공 공격 타입(α)	승룡권	승룡권	신룡권
슈팅 타입(β)	파동권	파동권	승룡열파
이동 공격 타입(γ)	용권 선풍각	용권 선풍각	승룡열파

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨약P ⇨ 용권 선풍각
- 약K, 중K ⇨ 파동권 ⇨ 승룡열파

꼬붕

꼬붕 꼬붕~ 와 정말 귀엽다. 필살기 또한 너무 귀엽다. 하지만 스프없는 라면이요 짜장없는 짜장면이다. 기술들의 파워 수치가 1… 2… 백날 때려봤자 상대한테 한대 맞으면 역전당한다! 하지만 기술들이 너무 귀엽다. 친구끼리 힘을 합쳐 나가는 원호 부탁해! 카레 파이어로 상대를 불태우는 등… 아이고 그냥 귀여워 해주고 명복이나 빌어주자.

연속기에 대해서

정말 너무한다. 연속기를 넣어도 보통 1+1+1+…이다. 가끔 센 것이 2데미지…. 때려봤자 상대의 기본기 한대 정도의 파워다. 그리고 리치도 짧아서 때리기도 힘들다. 그냥 키가 작은 점을 이용해 시간이나 끄는 용도로 사용하는 게 어떨까?

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	강P, 강K
체인 콤보	약 - 중 - 강

필살기	
종이 비행기	↓↘→+도발
카레 파이어	↓↘→+P
원호 부탁해	↓↙←+P or K
전차로 돌진	↓↘→+K

하이퍼 콤보	
점심식사 러시(α)	↓↘→+PP
모두들 낙하(β)	↓↘→+PP
모두들 비행 러시(γ)	↓↘→+PP
킹 꼬붕	↓↘→+KK 후 P or K

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타입(α)	원호 부탁해(약P)	원호 부탁해(약P)	점심식사 러시
대공 공격 타입(β)	카레 파이어(강)	카레 파이어(강)	킹 꼬붕
밸런스 타입(γ)	카레 파이어(약)	카레 파이어(약)	모두들 비행 러시

Dreamcast

POWER 공략왕!

콜로서스

파란 얼굴의 파워맨 콜러서스. 엑스맨에서 활약하다가 이곳까지 팔려오다니(?) 참 엄청난 놈이다. 겉모습처럼 파워가 엄청나서 몇 대만 때려도 상대방의 에너지는 바닥까지 내려가 있다. 이렇게 무서운 녀석이지만 선택하고 싶지 않은 이유는 뭘까? 하지만 동정은 필요없다. 콜로서스!!

특수기 & 특수능력	
양팔펀치	(공중에서) →+강P
에어리얼 개시기	강K
체인 콤보	약-중 or 약-강

필살기	
자이언트 스윙(공중)	↓↘→+P
파워 태클(공중)	↓↘→+K

하이퍼 콤보	
슈퍼 다이브(공중)	↓↘→+PP 후 P
슈퍼 아머	↓↙←+PP

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
돌진공격 타입(α)	파워 태클(약)	파워 태클(약)	슈퍼 다이브
대공 공격 타입(β)	파워 태클(강)	파워 태클(강)	슈퍼 다이브
띄우기 타입(γ)	강K	강K	슈퍼 다이브

추천 연속기

- (에어리얼 개시) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 파워 태클 ⇨ 슈퍼 다이브(구석에서만)
- 앉아 약K, 강K ⇨ 파워 태클 or 슈퍼 다이브 (다운회피 가능)

블랙하트

암흑의 터프가이… 카리스마의 대가 블랙하트가 VS시리즈에 돌아왔다. 왜 온 걸까? 상대를 접근하지 못하게 괴롭히면서 안보이는 대시로 도망을 다니는 짓을 해야 한다. 암흑의 신사 답지 않게 이게 무슨 짓인 거냐!! 결정적이거나 한번에 상대를 추락시키는 하이퍼 콤보는 없지만 그냥 귀여운 암흑의 신사답게 견제로 시작해서 견제로 끝내 보자.

특수기 & 특수능력	
공중 대시	(공중에서) →→ or ←←
에어리얼 개시기	중P, ↘+강P
체인 콤보	약-중 or 약-강

필살기	
다크 선더	←↙↓↘→+P
인페르노	→↘↓↙←+P

하이퍼 콤보	
아마겟돈	↓↘→+PP
저지먼트 데이(공중)	↓↙←+PP
하트 오브 다크네스	↓↘→+KK

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
지상 공격 타입(α)	다크 선더	다크 선더	저지먼트 데이
대공 공격 타입(β)	인페르노	인페르노	하트 오브 다크네스
띄우기 타입(γ)	중P	중P	아마겟돈

연속기에 대해서

콤보라할 것도 마땅치 않고 큰 데미지를 노릴만한 것도 없고 점프 약킥, 중킥에서 하단 약킥, 중킥과 ↘강펀치(에어리얼 개시)에서 약펀치, 약킥, 그리고 공중잡기까지 이어지는 썰렁한 콤보뿐이다. 공중 잡기는 말그대로 공중에서 기본 잡기를 하듯이 잡는 것이다.

다노스

다노스… 그는 과연 누구인가? 어디서 나타난 녀석인가… 정체불명이다. 정체를 아시는 분은 이곳으로 연락을… 무한 콤보도 가지고 있으면서 파워도 막강, 콤보도 막강. 정말 덩치에 어울리지 않게 괜찮은 캐릭터이다. 겉모습만 멋있었어도 정말 인기 만점이었을 텐데… 안타깝다… 슬프도다.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	앉아 강P
체인 콤보	약P-약K-중P-중K-강P-강K

하이퍼 콤보	
건틀렛 파워	↓↘→+PP
건틀렛 리얼리티	↓↙←+PP
건틀렛 스페이스	↓↘→+KK
건틀렛 소울	↓↙←+KK

필살기	
데스 스피어	↓↘→+K
타이타닉 크래시(공중)	↓↘→+P

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
공격 보조 타입(α)	데스 스피어	데스 스피어	건틀렛 파워
돌진 공격 타입(β)	타이타닉 크래시	타이타닉 크래시	건틀렛 리얼리티
띄우기 타입(γ)	앉아 중P	앉아 중P	건틀렛 스페이스

추천 연속기

- 약K, 중K, 강K ⇨ 건틀렛 파워 ⇨ 건틀렛 소울
- 약K, 중P, 중K, 강K ⇨ 타이타닉 크래시 ⇨ 건틀렛 소울